#178

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GRO... ...LUX



INCLUSIEF 2 SPECIALS!
MERCENARIES 2 & ACTIVISION

FIFA 09
KONING VOETBAL

GESPEELD
FAR CRY 2 MULTIPLAYER

SPECIAL
DE MEEST MAFFE DS GAMES

SHAKE DIMENSION
WARIO IN TOPVORM!

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

10 PAG. SPECIAL REPORT LEIPZIG GAMES CONVENTION 2008

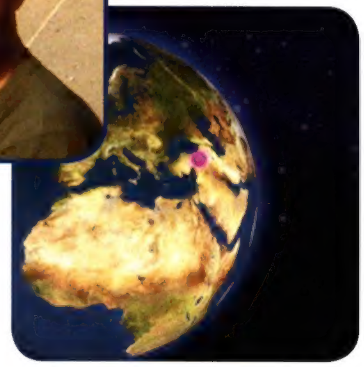
PLUS: WEGGEBLAZEN DOOR OPERATION FLASHPOINT 2 • CARNAVAL OP DE Wii MET SAMBA DE AMIGO • ALLES EN IEDEREEN HEEFT Z'N PRIJS IN MERCENARIES 2 • OP RHYTHM HEAVEN STAAT GEEN MAAT • PURE IS GAMEN OP NIVEAU • HELLBOY VERNEUKT 'T OP ALLE FRONTEN • KRANKZINNIGE RECHTSZAAK ROND PHOENIX WRIGHT • ALLES KAN EN MAG IN RED FACTION GUERRILLA • 2 KEER VIVA PIÑATA, 2 KEER "BEESTERLIJK' • EN MEER...

OKT '08 € 3,95 WWW.PU.NL

ADVERTENTIE

Wie	**Brian Punt, 26 jaar**
Functie	**Marinier**
Opleiding	**MTS Autotechniek**
Waar	**Afghanistan**
Profiel	**Doener**





Wie is Brian?

Tijdens zijn werk/leertraject van de MTS werkte Brian vier dagen per week in de autohandel. Elke dag was hetzelfde. Saaier kon het wat hem betreft niet. Vrienden van hem zaten al bij het Korps Mariniers, de stap was zo gezet. Dat is nu vier jaar geleden.



"In dreigende situaties is het belangrijk dat je op elkaar kunt rekenen."

Waarom het Korps Mariniers?

"In mijn werk bij het autobedrijf kon ik absoluut mijn energie niet kwijt. Ik sportte altijd al veel en heb gewoon afwisseling nodig en een doel. Ik had al vrienden die bij het Korps zaten, die vonden het te gek, dus ik vroeg een brochure aan, ging naar een open dag en had gelijk het gevoel: dit is het."

Hoe was de opleiding?

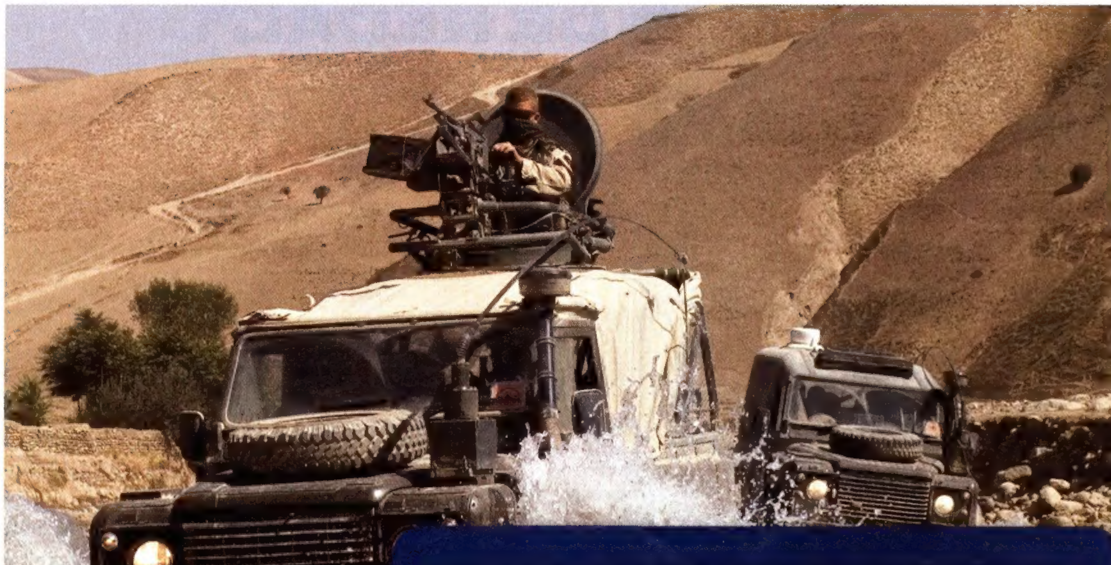
"Zwaar. Maar ik voelde me gelijk thuis. Aan de ene kant moet je stevig in je schoenen staan, fysiek en mentaal. Aan de andere kant staat het kameraadschap, dat is er vanaf het begin. Als je samen dagelijks zware en soms schijnbaar onmogelijke prestaties moet leveren, ontstaat er een hele hechte groep. Ook omdat je allemaal hetzelfde doel voor ogen hebt. Ik heb goede vrienden aan de opleiding overgehouden."

Waar kwam je na je opleiding terecht?

"Ik werd bij de mortiercompagnie geplaatst en ging voor oefeningen en trainingen naar Wales, Schotland, Engeland. En ik heb een jaar bij de infanterie op Curaçao gezeten."

What was next?

"Ik was net terug op de basis in Doorn toen ik hoorde dat ze nog vrijwilligers nodig hadden voor de missie in Afghanistan. Dit was natuurlijk het echte werk, hier deed ik het voor. Er waren ontzettend veel aanmeldingen, maar ik werd toch geselecteerd."



Bij welk deel van de missie in Afghanistan ben jij betrokken?

"We zijn hier met 26 man gekomen met als doel om het Afghaanse leger op te leiden. De mannen worden hier anders maar twee weken opgeleid voordat ze het veld in moeten. Dat is natuurlijk levensgevaarlijk. We merken dat vooral aan hun gebrek aan teamspirit. Terwijl het zeker in dreigende situaties ontzettend belangrijk is dat je goed samenwerkt."

En wat zijn de omstandigheden?

"Ik ging met zes mariniers en vijftig Afghanen naar een basis in de Baluchi-vallei waar het 's nachts rustig 20 graden onder nul kon worden. Het kamp was nauwelijks af. Er stonden grote zeecontainers met bedden. Dat was het. In een daarvan hebben we een soort ontspanningsruimte ingericht door een paar bankjes en tafeltjes in elkaar te timmeren. Daar zitten we 's avonds te praten of een filmpje te kijken op de laptop die een van ons heeft meegenomen. En we eten daar. Elke dag hetzelfde. Ik krijg die sperziebonen bijna niet meer weg!"

Hoe gevaarlijk is de situatie?

"Het is een vrij dichtbevolkt gebied waar veel Talibanstrijders zich schuil houden. We gaan ongeveer vier keer per week op patrouille of verkenning. Dan praten we ook met de lokale bewoners. In de eerste plaats om hun vertrouwen te winnen, op de tweede plaats om informatie los te krijgen. Tegelijkertijd lopen we met metaaldetectoren door hun huisjes om te kijken of er wapens onder de grond zitten. We zijn een paar keer in vuurgevecht geraakt met de Taliban. Je vraagt je tijdens je opleiding vaak af wat je doet als je echt in zo'n situatie terecht komt. Maar alles waarvoor je gedrild bent, doe je op zo'n moment op de automatische piloot."

Wat vind je het meest bijzonder aan deze missie?

"De eenheid in ons team is zo sterk en met die basis biedt je hulp aan een land en zijn inwoners. Dat is mooi werk. En eerlijk is eerlijk: je krijgt de actie waarvoor je opgeleid bent. Natuurlijk is het soms afzien, maar bottomline is dat ik gerust nog vier maanden op sperziebonenrantsoen zit."

Wat vind je opvallend aan werken bij het Korps Mariniers?

"Toch wel de sfeer. Ik had niet gedacht dat het zo hecht zou zijn. Het is natuurlijk wel logisch. Iedereen heeft verantwoordelijkheid voor elkaars veiligheid. Je bent volledig op elkaar aangewezen. Je collega's zijn ook de enigen die begrijpen hoe zwaar het soms is. Niet dat we dan een potje samen gaan zitten janken, maar we praten er wel over." ■

DISCUSSIES

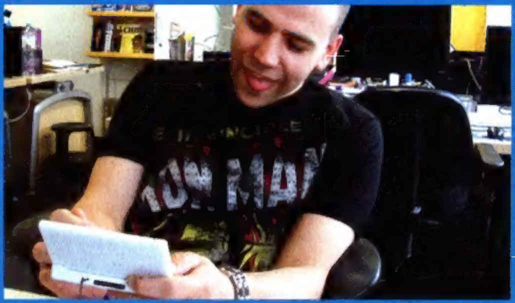
Werken bij de PU is natuurlijk allesbehalve saai en voorspelbaar. Toch kan ik van elke dag met zekerheid zeggen dat er drie dingen gaan gebeuren. Jeroen zet na binnenkomst een pot koffie waar je een beer mee uit zijn winterslaap kan halen, Wouter deelt ons vervolgens na zijn derde kop mede dat hij even een half uurtje naar de WC gaat (en doet hier achteraf altijd uitgebreid verslag van) en vervolgens beginnen de discussies over games en scores.
Heb je die reviewcode al gechecked? Wat vond je ervan? Hoezo niet cool? Ga je het dàt geven, je bent gek man!
En ga zo nog maar even door. Scores blijven natuurlijk altijd een persoonlijke mening en, hoewel er bij ons genoeg over smaak getwist wordt, is en blijft het uiteindelijk de keuze van de reviewer.
Toch zijn er altijd aspecten die niet zozeer aan smaak gebonden zijn. Een van de lastigste discussies ging deze maand over de score voor Mercenaries 2. De game krijgt een mooie 75 en is ook heel tof, zoals je uit de review en losse special op kunt maken. Toch zaten er in de reviewcode die wij hadden teveel bugs om volop van de game te kunnen genieten, waardoor de game niet die dikke acht of hoger krijgt, die het anders wellicht wel had gekregen.
De vraag is natuurlijk of die bugs er in de uiteindelijke versie uitgehaald zijn, wat gezien de korte tijd die men nog heeft ons niet aannemelijk lijkt. Iets waar je lang of kort over kunt discussiëren, maar wat je uiteindelijk toch niet zelf in de hand hebt.
Het is raar om te zeggen, maar wat dat betreft hoop ik eerlijk gezegd voor deze keer op een soort rectificatie in de volgende PU of op pu.nl. Hebben we weer wat om over te praten...



Niels

GEKKE DS GAMES

De "games" die de laatste tijd voor de DS verschijnen, krijgen steeds absurdere onderwerpen. Van Yoga-oefeningen tot wijngidsen, van gezichtsspier trainingen (foto Jeroen) tot een game waarin je kleine meisjes moet aanraken (foto Wouter).
In deze PU geven we je een opsomming van de meest weirde "spellen" die we tegenkwamen en geven we ook onze wensen aan op dit gebied. Zo wil Jurjen z'n DS graag gebruiken als babyfoon, ziet Maarten wel iets in een "chick-checker" en zou Ed graag een product zien dat hem leert hoe hij z'n huisdieren onder de duim houdt. Dat laatste is hard nodig want zelfs de hamster van z'n dochter toont geen enkel respect voor onze eindbaas.



DE REDACTIE

De deuren van de Leizig Games Convention waren nog niet dichtgetrokken, of er werd alweer druk gespeculeerd over de show van volgend jaar. Er werd gesproken over een nieuw event in Keulen, maar het zou ook zomaar Keulen én Leipzig kunnen worden. Wat prefereren de PU redacteuren eigenlijk?

JURJEN



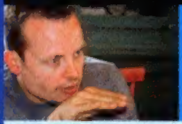
Laten ze het voortaan maar in Keulen doen, dat is voor het beschaafde deel van Europa toch wel wat beter bereikbaar. Want ik woon in Assen, dus dan moet ik sowieso al twee uur met de trein om de beschaafde wereld te bereiken.

JEROEN



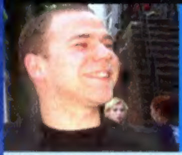
We moeten gewoon de zomer in Leipzig beginnen en dan in een camper door Duitsland trekken met als eindpunt Keulen. Hoe vet is dat, de hele rit bier zuipen en natuurlijk kijken of er überhaupt wat te beleven is in Duitsland. Überhaupt... mooie taal toch dat Duits, hè?

J.J.



Keulen of Leipzig, het is nog steeds alsof je een avond uitgaat in Stampersgat. Dodelijk saai. Die Duitsers begrijpen maar niet dat het niet alleen gaat om nieuwe games, op dat gebied doen ze echt wel een goed ding, maar ook om de sex-appeal van de stad. Die shit moet gewoon naar Amsterdam. Kunnen die nerds daar meteen ontmaagd worden op de Wallen door als Lara Croft verklede hoertjes.

WOUTER



De Duitse taal klinkt alsof de persoon die het spreekt je wilt verkrachten of vermoorden, dus ik hoor het liever niet. Bovendien is dat land van onze Oosterburen het epicentrum van alles wat fout is, dus kom ik er liever niet. Doe mij maar gewoon een fatsoenlijke gamebeurs in New York of weet ik veel, Zweden ofzo. Daar heb ik altijd al naartoe gewild en daar kunnen ze prima lekkere, blonde boothbabes van eigen bodem trekken.

JAN



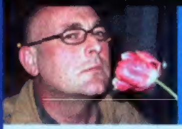
De voordelen van Keulen zijn duidelijk: meer vertier en hotels en het is dichterbij, maar het Leipzig beurscomplex is superrelaxed en overzichtelijk. Bovendien was de GC dit jaar top georganiseerd. Ik neig er dus naar om de Convention in Leipzig te houden, ik hou namelijk niet zo van veranderingen. Alleen wil ik volgend jaar niet meer in een F1 hotel slapen.

STEVEN



De GamesCon te Keulen probeert de Leipzig Games Convention te overtroeven en roept nu al dat alle ontwikkelaars deze nieuwe beurs steunen. Maar iedereen die ik in Leipzig heb gesproken, van uitgever tot bezoeker, was enthousiast. De GC is inmiddels erg professioneel geworden en ik zou het zonde vinden als aan de jaarlijkse bezoekjes aan Leipzig een abrupt einde zou komen.

ED



Als enige in dit rijtje ben ik nog nooit naar Leipzig geweest. Vanwege mijn ervaringen in de Tweede Wereldoorlog kom ik ook niet graag in Duitsland. Als zo'n gameshow ooit in Barcelona wordt georganiseerd ben ik wel weer van de partij, hoewel ik daar tijdens de Spaanse Burgeroorlog ook geen fijne dingen heb meegemaakt.

MAARTEN



Keulen of Leipzig, poep of pis; wat maakt het allemaal uit? Het beste voor de hele wereld is om de beurs helemaal weg te halen uit Duitsland. We moeten die Duitsers niet, we moeten de taal niet, Leipzig is een slecht bereikbare pisstad en die gasten kunnen niet tegen bloed en geweld. Wij Nederlanders spreken daarentegen allemaal fatsoenlijk Engels, hebben geen regels en Amsterdam is prima bereikbaar. En dan geef je al die lelijke gamejournalisten nog een lolletje ook en de Amsterdamse economie rijst de pan uit.





HET BETERE WERK

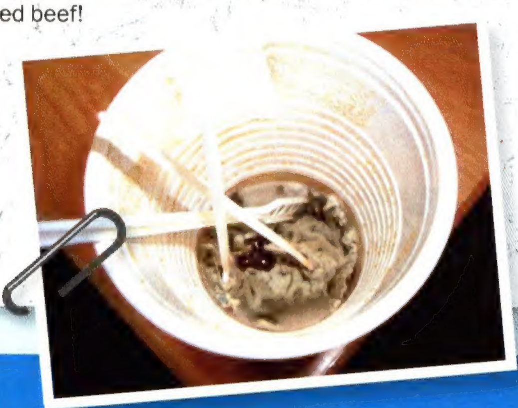
Als één ding onze Leipzig-gangers opviel dit jaar, was het wel dat het aanwezige publiek voor een ongekend groot deel uit jeugdige chicks bestond. Met name Wouter wist soms niet of hij moest kiezen tussen een speelsessie met een toffe game of kwijlend achter een 13-jarig meisje aangaan in de hoop op... ja, in de hoop op wat eigenlijk? Ook Maarten spuugt niet op vrouwelijk schoon, maar die pakte het een stuk professioneler aan. Met zijn schalkse oneliners praat hij zelfs een frigide non z'n bed in, dus sloeg hij gelijk toe toen hij Lara Croft in het oog kreeg. Ja, dat is het betere werk, natuurlijk.





UIT DEN OUDEN DOOSCH

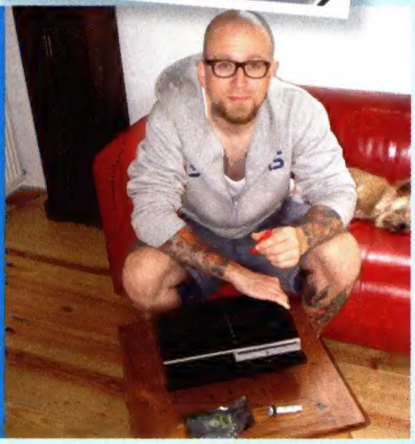
Ongeveer één keer per jaar wordt het me echt te gortig. Dan ga ik met handschoenen aan en een mondkapje voor, het testhok in om het zooitje een beetje uit te mesten. Er komen nu eenmaal geen schoonmakers in deze ruimte omdat die na werktijd altijd op slot gaat.
Afgelopen maand was het weer zover en het viel niet eens tegen. Afgezien van wat bedorven smeerkaas, koffiebekertjes met allerhande bacteriënculturen (zie foto links) en de nodige pizza korsten was het karweitje in een uurtje gepiept. Twee vuilniszakken zaten tot de nok toe vol troep en de klus leek geklaard. Tot ik tijdens de allerlaatste check het pakje op de foto rechts aantrof. Je begrijpt dat ik die dag de lunch in de kantine maar even over heb geslagen...
Hij smaakte heerlijk, die twee jaar oude boterham met corned beef!
ED

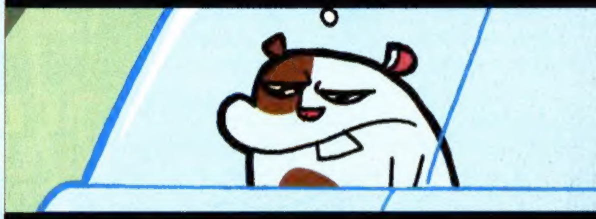




IEMAND MOET HET DOEN

Iemand moest het doen. Iemand van de redactie moest z'n PS3 open sleutelen om er een grotere harde schijf in te plempen en de lezers verslag te doen van zijn ervaringen.
Slechts één onverschrokken PU redacteur bood zich als vrijwilliger aan om deze gevaarlijke operatie op zijn favoriete speeltje uit te voeren. En wat bleek: het is een fluitje van een cent!
Toch heeft Steven weer eens laten zien dat hij niet alleen de handigste maar ook de dapperste van alle PU redacteuren is.





★ Brief ★
VAN DE MAAND

GRAPPIGE BIJSCHRIFTEN

Yo PU dudes,
Ik ben een zeer liefhebbende lezer van de PU en ik ben inmiddels alweer een aantal jaartjes lid van jullie blad.
Mijn verhaal gaat als volgt, op een mooie zomerdag aan het einde van de vakantie toen ik net naar de bovenbouw ging, besloot ik om een nieuwe agenda aan te schaffen.
Ik keek wat rond in de winkel maar kon niks vinden, toen ik weer thuis kwam lag de PU (waar ik net lid van was) op de deurmat. Toen ik een tijdje aan het lezen was ontdekte ik dat jullie ook een agenda hadden, maar niet zomaar een, nee het was de PU Agenda en die moest ik gelijk hebben.
Zo gezegd, zo gedaan. Ik ging naar de winkel en kocht er een, op dat moment besefte ik nog niet dat door deze aanschaf kostbare game-tijd naar de klote zou gaan.
De PU agenda was zo'n succes dat het mijn middelbare school traditie werd, elk jaar weer een nieuwe.
Waar ik het allemaal om deed waren... de geweldige bijschriften!!
In de PU agenda staan de leukste bijschriften die zijn geschreven en die moet je natuurlijk lezen.
Op een doodgewone schooldag (inmiddels een paar jaartjes en PU agenda's verder) werd mijn slaap-verwekkende gevoel weggeblazen door mijn PU agenda die ergens in de stapel met boeken op mijn tafel uitstak. Ik pakte hem er tussenuit en begon nietsvermoedend de bijschriften te lezen die ik nog niet gezien had.
Dat was een grote fout van me, ik raakte in de slappe lach en kwam er niet meer uit. Zelf een school dude die naast mij zat en volledig anti-game is, raakte met mij in de slappe zag. Het was zo erg dat ik er uit werd gestuurd en na moest blijven. Dat was met de laatste PU die ik had, die van 2008.
Daardoor is veel kostbare gametijd naar de klote gegaan.
Mvg
Johan | Internet

We hebben het al aan Ed doorgegeven. Hij zal de bijschriften voor de volgende agenda wat minder grappig maken, want hij is er erg van geschrokken dat je uit de klas bent gestuurd door zijn schuld. Ed's vrouw is juf en zij heeft de agenda al verboden in haar klas nadat leerlingen wegens ernstige lachstuipen naar het ziekenhuis waren afgevoerd. Als dank voor je waarschuwing sturen we je een EA game naar keuze én de primeur van de agenda cover van volgend jaar!

YO!ART



Ter herinnering aan Powerkid die een eenmalige rentree maakte in ons jubileumnummer kregen we van K.Adridu deze strip opgestuurd. R.I.P. Powerkid!



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

TE MOEILIJKE

Hé, nietige onderdanen van mij. Goed werk met dat blad van jullie! Ik zat het jubileumnummer te lezen, en toen kwam ik op de prijsvraag.
Maar waarom zouden de lezers van jullie blad moeten weten welke fucking bank van wie is! Of welk mobieltje iedereen heeft?
Oké toegegeven, het is wel een toffe prijs en die geef je niet zomaar weg. Als je wint moet je wel een echte baklap zijn.
In ieder geval denk ik dat de winnaar gewoon gegokt heeft.
Verder wil ik jullie verjaardag niet verstoren en vind ik jullie blad het beste wat er is (zelfs beter dan ik, of NEC)

NWN2 OOK NIET MISSELIJK

Hey PU, ik wil even reageren op de brief van Willem Verheij uit PU nr. 176. Misschien is het wel zo dat NWN 1 beter is dan deel 2, maar deel 2 is ook niet mis. Goeie graphics (vind ik dan), goede gameplay en het begin van het verhaal is ook goed gedaan (de rest ook trouwens). Dat er geen paarden inzitten is jammer, en dat veel meer mensen NWN 1 online spelen, komt omdat je (ik in ieder geval niet) goed door de online inlog-account aanmaak shit komt. In deeltje 1 was dat gewoon makkelijker. Maar toch zou ik deel 2 niet meteen in de prullenbak smijten, want het is gewoon een goed spel.
Greetz,
Cas Fahrenfort | Internet



NWN? Moet iedereen maar begrijpen dat dat Neverwinter Nights betekent? Dan ben je wel een ongelofelijke BL!

ENERGIELOZE KLEUTERS

Gamen is vet en vaak uitdagend, dat geeft je de neiging om lang(er) door te spelen.
Maar wat jullie doen vind ik echt niet normaal. Zo las ik in een oude PU dat sommige redactieuren regelmatig hele nachten doorhalen. Ook nu lees ik weer dat bijna iedere redacteur niks met de Olympische spelen heeft, behalve Ed.
Jullie moeten echt eens na gaan denken waar jullie mee bezig zijn.
Er zijn grenzen!
Max de Jong | Amersfoort

Het valt allemaal wel mee Max. Jeroen loopt marathons, JJ hangt dagelijks in de ijzers, Maarten voetbalt fanatiek, Steven fitnesst meerdere keren in de week en ook Jan is lid van een sportschool. Alleen Wouter doet niets dan roken en drinken, en heeft meestal niet eens de energie om z'n gulp dicht te ritsen.



PRIJSVRAAG

Keep up the good work!
Gerrit | Nijmegen (de beste stad van Nederland)

Oké, wat de banken betreft heb je gelijk maar aan de mobieltjes zou je toch wel een boel moeten kunnen afleiden, en Ed z'n moeder, hoe charmant ook, moet toch ook wel te traceren zijn. En wie o wie zou er een complete Xbox 360 cadeau hebben gekregen? Naja, als je Nijmegen de beste stad van Nederland vindt, is het sowieso maar de vraag hoe serieus we je moeten nemen. Want iedereen weet toch dat Spanbroek de beste stad van Nederland is!

KORTE VRAAGJES

Hey, P.U.B.s (Power Unlimited Boys),
Ik heb een paar vragen.
❶ Klopt het dat er een vervolg op Portal komt?
❷ Wat is de huidige release-date, wetende dat Valve iets heeft met uitstellen?
❸ Weten jullie al iets over het verhaal ervan?
❹ What the fuck betekent KotOR?
Go on.
Rutger | Internet

❶ Niet echt een vervolg, meer een standalone Xbox Live Arcade game met wat extra's.
❷ 2009, meer weten we op het moment niet.
❸ Nope.
❹ Star Wars KotOR betekent Knights of the Old Republic. Niet te verwarren met Star Wars kater, als Lucas Arts weer eens met een lousy SW-game komt.

Hey PU!
Ik heb een paar korte vraagjes.
❶ Hebben jullie Too Human al binnen? Zo ja, wat vinden jullie ervan?
❷ Wat denken jullie van die nieuwe Spider-Man game? Web of Shadows?
❸ Wat is het laagste cijfer ooit in de PU, of is dat het Sports Island gebeuren van Jurjen?
❹ Wat vonden jullie van de Nintendo persconferentie op de E3, wij gamers vonden hem nogal bagger.
❺ Zouden jullie alsjeblieeeeeeft Soul Calibur 4 bij een abo van de PU van deze maand willen doen? Ik wacht al maanden op een game die mij aanspreekt om een abo te nemen.
Groeten,
Mika vermist | Internet

❶ In het vorige nummer heb je kunnen lezen wat Jan er van vond.
❷ We denken dat het best wel iets kan worden.
❸ 10 voor Marathon Manager, 10 uit 100 dan hè.
❹ Wij journalisten waren er ook niet zo gelukkig mee.
❺ Pis jij ff naast de pot. Je zult het met Star Wars: The Force Unleashed moeten doen.

Hey PU! Ik heb een paar vraagjes, en ik hoop dat jullie me kunnen helpen.
❶ Wanneer komt Guild Wars 2 uit? Ik heb gelezen dat het in 2009 uitkwam maar is er al een nauwkeurigere datum bekend?
❷ Waarom lees ik bijna niks over Guild Wars in het blad? Vaak gaat het over WoW dat oh zo goed is, maar GW wordt afgeschreven als een gemakzuchtig product dat niet belangrijk is, terwijl het al 5 miljoen leden heeft!
❸ Heeft Warhammer Online maandelijkse betaalkosten? Zoja, hoeveel?
❹ Waarom zeikt iedereen over Jan die AC een 99 gaf? Het is een vet goed spel! (Heb het laatst gespeeld, vandaar deze late reactie)
Laterz,
Cas Fahrenfort | Internet

❶ Er is helaas nog niets definitiefs bekend.
❷ Guild Wars heeft zeker kwaliteiten, alleen gebeurt er niet zo veel qua uitbreidingen en dergelijke, en dat is erg jammer.
❸ Yep, het gaat je geld kosten, maar hoeveel is nog niet bekend.
❹ Lekker Cas, waren we het net een beetje vergeten met z'n allen, kom jij 't weer oprakelen.

RARE PLAATJES



YO
MANNEN VAN DE PU.
TE GEK BLAD. LEES HET MET VEEL PLEZIER!! HIER EEN RARE SCREENSHOT VAN INGAME CS 1.6
OLIVIER GRÉGOIRE | ANTWERPEN | BELGIË

Tja, of dit nu een raar screenshot is... we hebben turners in Beijing wel vreemdere dingen zien doen.

Overtref Olivier en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:
REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



STAR WARS: THE F

Jan volgt The Force Unleashed al sinds de eerste demo op de E3, bijna twee en een half jaar geleden. Deze maand viel dan eindelijk de review versie op de deurmat van de Star Wars junkie en kon hij helemaal los gaan met LucasArts' nieuwste hoofdstuk uit de wereldberoemde sciencefiction saga.





Het is geen geheim dat ik een groot Star Wars fan ben. En ja, ook ik heb zo mijn bedenkingen over de Star Wars games van de afgelopen jaren en over Episode I en II. Maar de verzuurde meningen van gefrustreerde Star Wars fans die alles wat George Lucas maakt tot vuilnis bestempelen, deel ik niet. Voor dergelijke types komt het toch nooit meer goed.

Ik kan daarentegen nog steeds kinderlijk blij worden van enkel het geluid van een Lightsaber. En over Lightsabers gesproken, wie herinnert zich nog het gevecht tussen Yoda en Count Dooku iets over de helft van Star Wars: Episode II? Eigenlijk is The Force Unleashed één groot Lightsaber gevecht van dit kaliber.

FORCE POWERS

Je begint Force Unleashed met zes Force Powers. Alle Force Powers hebben drie ranks. Gaandeweg upgrade je je krachten door punten te verdelen over je Force Powers, Force Combo's en Force Talents (zie overige kaders).

Wanneer je een Force Power helemaal hebt ontwikkeld (Rank 3 dus), is deze stukken krachtiger dan wanneer je hem net machtig bent.

Met **Force Grip** bijvoorbeeld, kun je objecten en vijanden van een verre afstand oppakken en door het beeld smijten. Heb je Force Grip op Rank 3 dan kun je drie vijanden tegelijk oppakken. De andere Force Powers zijn:

Force Push: Een oude bekende, waarmee je vijanden met een klap lucht naar achteren beukt (zie screen).

Force Lightning: Bliksemschichten schieten uit de palm van je hand, hoe hoger de rank, hoe weidser en groter de bliksemimpact wordt.

Force Repulse: Je laat een grote bol energie los op je vijanden die letterlijk omver geblazen worden.

Lightsaber Throw: Link's boemerangetje kan wel inpakken als je je zoemende lichtzwaard door het beeld werpt en vijanden op hun weg doorboort.

Lightning Shield: Trek een energieschild om je heen waardoor je beschermd wordt, je Lightsaber wordt tijdelijk krachtiger.

"NA HET SPELEN VAN DEZE GAME ZUL JE MET ANDERE OGEN NAAR DE OORSPRONKELIJKE TRILOGIE KIJKEN!"



ORCE UNLEASHED

JAN LAAT ALLES LOPEN

OP MIJN TONG BIJTEN

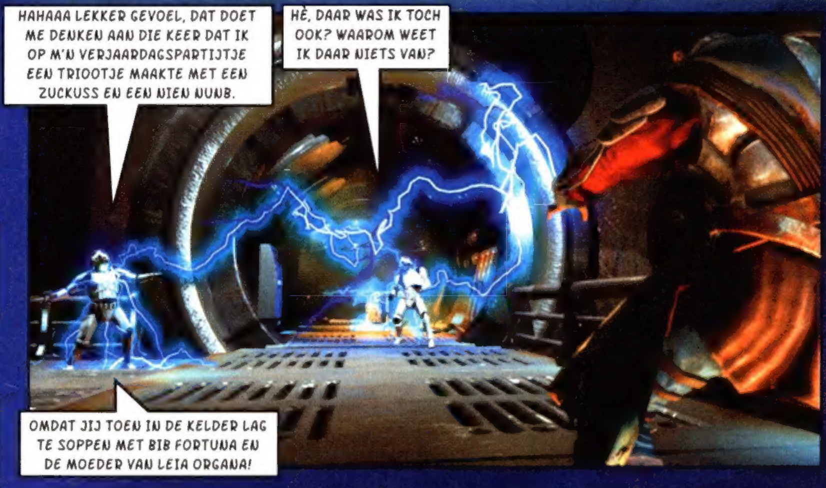
Als Secret Apprentice (je krijgt de naam Starkiller mee) stuurt niemand minder dan Darth Vader je op pad om de laatste overgebleven Jedi op te sporen en uit te schakelen. Deze missies vormen je leerschool om je volledig te bekwamen in The Dark Side. Wanneer je sterk genoeg bent, kunnen Vader en jij samen The Emperor omverwerpen en het heelal regeren... tenminste dat is het plan.
Ik moet echt op mijn tong bijten om het achtergrondverhaal niet te verklappen maar neem van mij aan... het is verrassend, op zijn zachtst gezegd!



Het verhaal steekt voor de verandering nu eens goed in elkaar en is versleuteld met de gebeurtenissen in Episode IV, V en VI. Dat maakt The Force Unleashed veel minder vrijblijvend en op zichzelf staand. Sterker, na het spelen van deze game zul je met andere ogen naar de oorspronkelijke trilogie kijken!

GOD OF WAR

Wat ik wel kan verklappen is dit: de actie is niets minder dan spectaculair en heeft opvallend veel overeenkomsten met God of War. Ook daar werk je golf na golf vijanden af, onderbroken door tussenbazen en eindbazen (waarover later meer).



Wat ik zelf een beetje loos vind, is dat Starkiller bij iedere missie een ander pakje krijgt. Zo loop je in de derde missie rond in een soort lederen SM setje. Prima voor Final Fantasy maar hier voelt het toch een beetje out of place. Gelukkig kun je via het kostuummenu op ieder moment van outfit wisselen, mits je de outfit wel eerst hebt vrijgespeeld.



FORCE COMBO'S

Met bijna dertig Force Combo's kun je helemaal los gaan met je Lightsaber. Bij aanvang heb je al een trits combinaties beschikbaar. Gaandeweg 'koop' je betere, vergelijkbaar met een game als God of War.
Er zitten ongelofelijk coole moves bij, waarbij je je Force Powers en Lightsaber moves op spectaculaire wijze combineert. Zo kun je klappen uitdelen en finishen met een Force Push of je Lightsaber voorzien van bliksemschichten voor extra damage.
Ook leuk: je voorwerpen eerst chargen met bliksem en vervolgens met Force Grip deze elektrisch geladen voorwerpen richting tegenstanders werpen.
Het betekent wel dat je in het heetst van de strijd soms vier knoppen vlot achter elkaar dient in te drukken, maar dat mag voor Soul Calibur, God of War of Ninja Gaiden veteranen geen probleem zijn.



FORCE TALENTS

Force Talents zijn je algemene talenten die je, net als Force Powers, laat evolueren in drie levels.
Ontwikkel je Defense Mastery dan zul je beter inkomend vuur terugkaatsen met je Lightsaber, ga je voor Saber Mastery dan bekwaam je je nog beter in Melee Combat. Vitality bezorgt je meer aanvullende levensenergie wanneer je een vijand verslaat en Battle Meditation maakt dat het opladen van je zwaardere Force Powers minder tijd kost.
In totaal zijn er negen talents die je dus in drie ranks kunt upgraden.





Deze cosmetische opsmuk is een aardigheidje, maar het zijn dit keer niet de kleren maar je acties die de man maken. Force Unleashed laat je genadeloos met je vijanden stoeien... zonder enige vorm van respect. Tijdens het zwiepen en hakken met je Lightsaber, vergat ik af en toe dat ik ook gewoon met Force Grip mijn tegenstanders kon oppakken.... en tegen muren smijten, om ze daarna weg te werpen als een snotje dat je van je vingertoppen afschiet. In sommige gevallen volgt de camera het slachtoffer en zie je hoe deze spartelend aan zijn einde komt.
In de praktijk zul je Force Combo's het meest gebruiken, afgewisseld met Force Powers als het echt even te druk wordt met tegenstanders in je scherm. De Force Powers spelen dan wel weer een allesbepalende rol bij de grotere eindbazen.



LOEIENDE LIGHTSABERS

Tijdens je avontuur vind je verschillende kristallen op je pad en als je alle omgevingen uitpluist, zelfs er een heleboel.
Met colour crystals kun je je lichtzwaard van een ander kleurtje voorzien (geel, groen of paars bijvoorbeeld) en met power crystals kun je je Lightsaber een extra upgrade geven waardoor deze nog sterker wordt.



TECHNISCH

Technisch is The Force Unleashed een hoogstandje. Grafisch oogt het spel supergelikt en de wereld is zeer interactief. Vooral op de schroothoopplaneet Raxus Prime kun je zo'n beetje al het rondslingerend blik oppakken, wegsmijten en laten ontploffen.
Het buigen van staal en het versplinteren van glas ziet er niet alleen mooi uit, het brengt ook extra schade toe aan je tegenstanders. Een vijand oppakken en wegsmijten is een ding, een vijand oppakken en door een glazen muur heen smijten is natuurlijk veel leuker.
Het stoeien met de omgeving zien we ook terug in (simpele) puzzels. Zo kun je stalen objecten ombuigen zodat ze een platform vormen waarop je verder kunt jumpen, dien je enorme deuren open te blazen met Force Push en maak je opstapjes door rotsblokken op elkaar te stapelen.
Veel denkwerk vereist het allemaal niet, al zijn de springpuzzels bij vlagen pittig. De double jump en een stukje door de lucht heen vliegen brengen je behoorlijk ver maar het blijft oppassen geblazen.

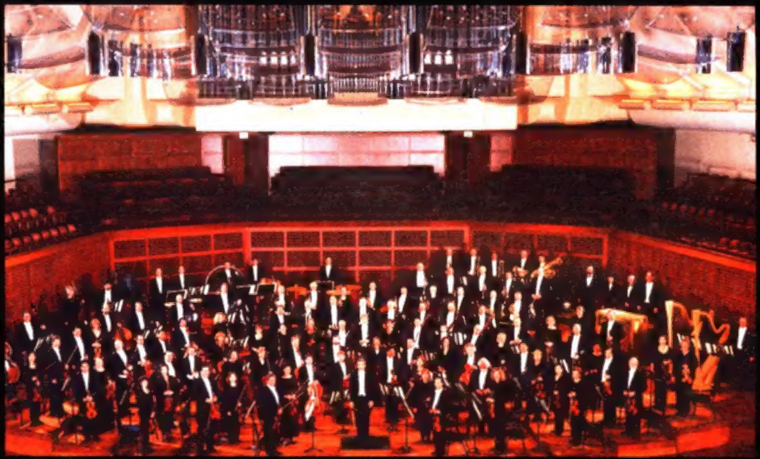


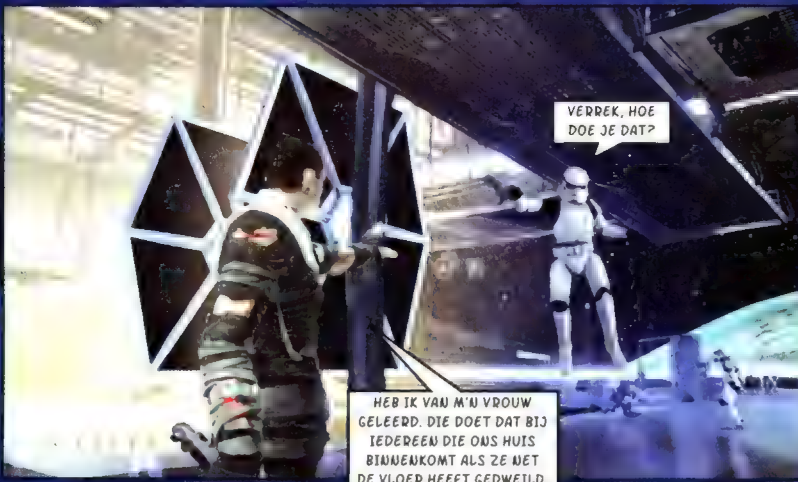
LEVELBOSSES

Zogezegd kent de game behoorlijk wat confrontaties met eindbazen, in het eerste deel van de game hoofdzakelijk Renegade Jedi. Deze gevechten zijn echt waanzinnig en bestaan meestal uit verschillende delen.
De combat hier vindt plaats in 'afgeschermde' arena's waardoor je meer op de actie zit, maar nog wel steeds vrij genoeg bent om in 3D door het beeld te vliegen en grif gebruik te maken van de omgeving.
Vreemd is wel dat de balans hierbij een beetje doorslaat. De tweede boss, de doorgedraaide Jedi Kazdan Paratus, is op het tweede moeilijkheidsniveau vrijwel niet te verslaan, terwijl ik generaal Kota zonder al te veel moeite in een bodemloze afgrond roste.

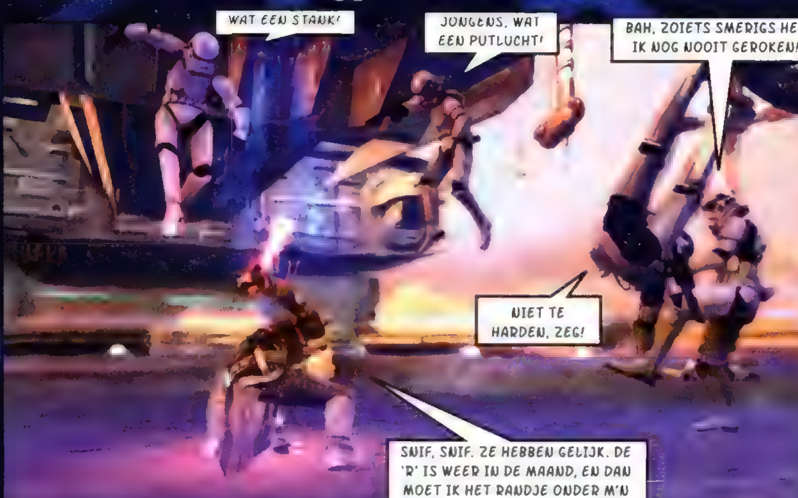
MUZIEK & SOUNDS

In de 'goeie ouwe tijd' gaven we nog deelcijfers voor verschillende onderdelen. Als dat nu nog steeds het geval zou zijn, dan had de muziek en sound een dikke tien gekregen.
De muziek is uit duizenden herkenbaar en opgenomen met de hulp van het San Francisco Symphony Orchestra (zie screen). Dat betekent veel dramatische vioolpartijen en aanzwellende trombones en trompetten. De geluidseffecten zijn gedaan door Lucas' eigen Skywalker soundstudio en zijn de beste die ik in tijden heb gehoord in een videogame. Van het geluid van Lightsabers die elkaar schampen tot de effecten van een volledig ontwikkelde Force Push... het is echt een feest voor je oren!



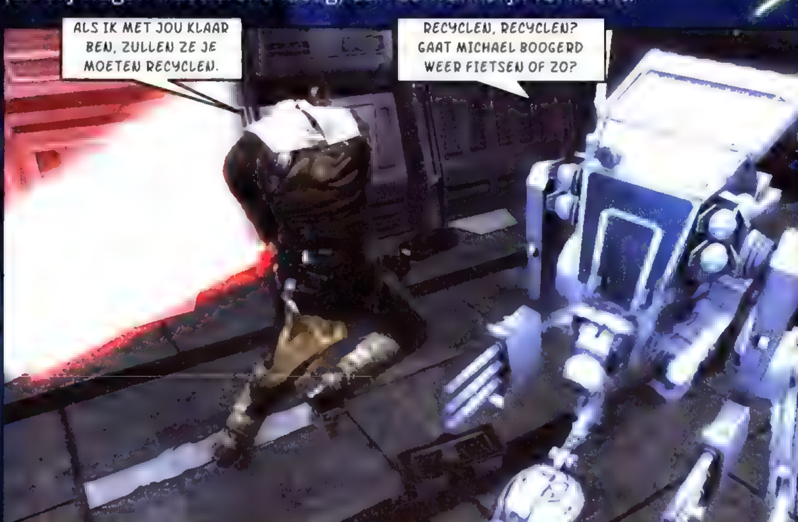


Het gevecht met Kazdan deed me denken aan de eerste levelboss uit Ninja Gaiden (1) op de Xbox. Ook die was meteen al belachelijk moeilijk en totaal niet in overeenstemming met de gameplay tot op dat moment. Ik heb niets tegen uitdaging, maar hiervan fronsten mijn wenkbrauwen. Zeker omdat er dus nog twee hogere moeilijkheidsgraden zijn. Uiteindelijk versloeg ik hem na een poging of twintig door veel te blokken en combinaties te maken van Melee Combat en Force Push, maar het kostte bloed zweet en tranen. En dat pas aan het begin van de game. Andere midbosses zijn dan weer kinderlijk simpel met quicktime events die je meestal in een keer goed doet. De gevechten zelf zijn acrobatische ervaringen met superslicke Lightsaber moves waarbij jij en je tegenstanders als volleerde Samurai krijgers om elkaar heen dansen. Waanzinnig gewoon.



PITTIGER

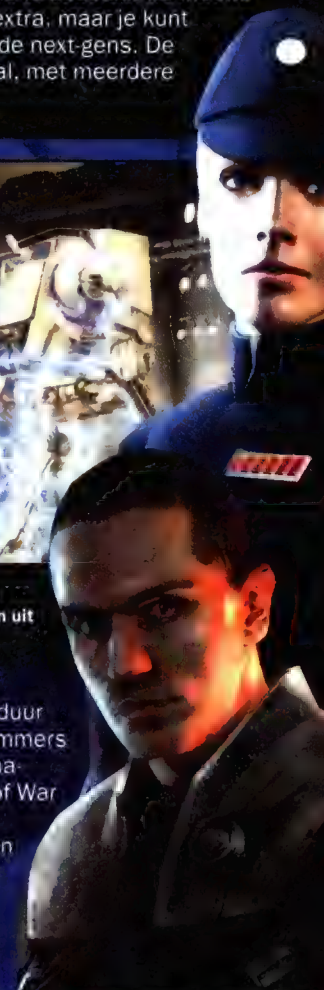
Het is moeilijk uit te wijden over The Force Unleashed zonder zaken te verklappen maar als ik je vertel dat het thema Redemption is, weet je misschien wel dat er halverwege de game een schifting plaats gaat vinden. Ondertussen level je up en word je een steeds sterkere en stoerdere Dark Jedi. De balans is af en toe een beetje zoek en dat maakt de game pittiger (en bij vlagen frustrerend lastig) dan aanvankelijk verwacht.



WELKE VERSIE?

Ik speelde de Xbox 360-versie en eigenlijk vind ik dat iedereen die (of de PS3-versie) moet gaan spelen. De Wii-versie is absoluut de moeite waard en heeft een complete Duel mode als extra, maar je kunt daar nooit zo spectaculair huishouden als op de next-gens. De PSP-versie is het meest compleet van allemaal, met meerdere multiplayer modes.





Hij was dag in dag uit aan het wijzen, in de hoop ooit eens opgenomen te worden in het gezelschap van 'de drie wijzen uit het oosten'.

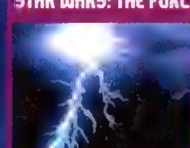
Je zou kunnen stellen dat de gameplay op den duur wat eentonig wordt. Het leeuwendeel bestaat immers uit achter elkaar hordes vijanden naar het hiernamaals Lightsaberen, maar daar heb ik bij God of War ook nooit iemand over horen klagen. Bovendien... de manier waarop de Lightsaber en Force actie verbeeld wordt, maakt veel, zo niet alles goed.



HALEN ALS

- Je de Jedi Knight serie een warm hart toedraagt.
- Je volledig los wilt gaan met The Force
- Je je zoontje later ook Lucas gaat noemen.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED




CONCLUSIE

Star Wars: The Force Unleashed is een overweldigende actiegame, met sterke personages, een intrigerend verhaal, her en der wat schoonheidsfoutjes en soms wat rare keuzes. Dit is eindelijk de game waarbij je echt het gevoel hebt de hoofdrol te spelen in een Star Wars film en waar jij degene bent die ongenadig kont schopt met The Force... en dat is een prestatie van formaat.

JAN

SCORE **85**

Een gemiddelde Star Wars fan zal ongeveer 10 à 15 uur zijn Lightsaber laten zwiepen. De echte Jedi Masters gaan daarna voor een hogere moeilijkheids graad.

XBOX 360 / PS3 / PS2 / Wii / PSP / DS
LUCAS ARTS / ACTIVISION
AANTAL SPELERS: 1 (VOOR PS3 EN XBOX 360)
OUT NOW

16+

POWERSPY

- De Powerspy moest eerst drie keer in zijn arm knijpen en daarna vier minuten een koude douche nemen, maar het stond er toch echt: de Xbox 360 had zomaar een topweek gehad in Japan en de PS3 een draai om de oren gegeven.
- Helaas bleek het maar om één week te gaan (launch van een Japanse RPG), toen was alles weer bij het oude en liep de 360 weer achter de PS3 aan.
- Of zou het er mee te maken hebben, dat de winkels in de week na de topverkoop geen voorraad meer hadden?
- Kun je eindelijk je eens een keer als een dolle verkopen, heb je niks op voorraad...
- PU-lezers blijken niet allemáál hyperactieve pubers te zijn.
- JJ kwam laatst op vakantie in zijn hotel in Zuid Turkije een politieagent uit Rotterdam tegen die zeer regelmatig de PU las.
- De agent had al het idee dat ie JJ daar in het water zag dobberen, maar nadat hij de PU erbij gepakt had (ideale lectuur voor op vakantie), wist ie het zeker.
- Saillant detail, volgens de agent is de PU het populairste tijdschrift in de cel.
- Uitgebreid lezen over games die je in de bak toch niet kunt spelen, dat moet hard zijn.
- Onlangs stond de demo van Silent Hill voor de PSP open en bloot op een groot aantal Torrent-sites.
- Developer Climax zweerde echter bij hoog en bij laag dat de code 100% zeker niet via hen de wereld in was geslingerd.
- De code bezat een 'digitale vingerafdruk' en die zou (zeer waarschijnlijk) naar een journalist leiden.
- Daar gaat een blad dus binnenkort een hele dikke schadeclaim aan de broek krijgen.
- PU-baas Niels houdt al een paar weken angstvallig de brievenbus in de gaten.

SQUARE PAST EINDBAASJES AAN

Dat Japanners de lat nogal hoog leggen bij hun eindbazen, is ons bekend. Ze willen fysieke pijn voelen als ze een eindbaas hebben verslagen.



Sommigen van ons (lees Steven) zweren bij die heftige shit, maar af en toe kunnen zelfs Japanners ietsje te ver gaan in hun masochisme.
Neem nu Square Enix (na de E3 op internet ook wel aangeduid als 'de overlopers'): de beste guild in Final Fantasy XI is achttien uur lang bezig geweest een eindbaas om te leggen, om alsnog de strijd te verliezen. Enkele leden van het guild werden gedurende deze gruwelijke battle zelfs kotsend afgevoerd.
Omdat dit zelfs Square te ver ging, heeft men snel een aantal aanpassingen in de MMO aangebracht. Square vindt nu veertien uur vechten, twee keer kotsen, één geval van migraine en drie gesloopte controllers aanvaardbaar.

HET BLIJVEN GAMENERDS...

Het is een algemeen bekend feit dat de prostituées op de Amsterdamse Wallen elk jaar tijdens de Landbouw RAI een recordomzet draaien. De bezoekers van deze beurs gaan namelijk het hele weekend flink de hoe... eeeh boer op.



Een stripclub uit Leipzig moet gedacht hebben dat dit succes ook wel eens van toepassing zou kunnen zijn op de Game Convention. Immers, de gemiddelde gamejournalist is latent nerd en zijn enige ervaring met vrouwelijk naakt komt waarschijnlijk van de Hot Coffee Mod uit San Andreas.
En dus charterde de grootste stripclub van Leipzig een bus, laadde daar een zwikkie halfblote chicks in en ging op het terrein van de Leipziger Messe rondjes rijden. En ja hoor, binnen no time stonden er talloze kwijlende bleekneusjes omheen.
Of de promotiestunt ook daadwerkelijk tot een fikse toeloop naar de club heeft geleid, is ons niet bekend. Heel wel mogelijk dat de meeste journo's zich 's avonds toch liever hebben verlustigd aan de trailer van Duke Nukem 3D voor XBLA waar ook strippers in zitten. Is voor velen toch minder eng dan een echte vrouw van vlees en bloed...

TOP 10

AAN HET WERK NINTENDO!

NINTENDO-FRANCHISES DIE WE MET DE Wii-CONTROLLER WILLEN SPELEN

1. PIKMIN

Lopen met de Nunchuk, Pikmin aansturen door met de afstandsbediening te wijzen. De Wii-controller lijkt gemaakt voor Pikmin, dus is het fijn te weten dat deze in de maak is.



2. ZELDA

Wat wij willen is een Zelda die helemaal rondom de mogelijkheden van de Wii-controller is gebouwd. Een first-person Zelda lijkt ons helemaal nog niet zo gek.



3. UNIRALLY

Die geinige eenwielertjes zouden zich perfect laten aansturen met de kantelfunctie van de Wii-afstandsbediening.

4. DOSHIN THE GIANT

Wijzen en klikken om land te verhogen of mensjes aan te sturen, het zou prima kunnen werken in een nieuwe godsimulator met die grappige gele reus.



5. F-ZERO

Het vrije, glijdende gevoel van de F-Zero-machines zou wel eens heel lekker kunnen voelen als je ze met kantelende bewegingen van de afstandsbediening bestuurt.

6. DONKEY KONG

Na zijn belachelijk slechte racespel, is het tijd dat de grote aap zich op de Wii revancheert met een game die de naam Donkey Kong waardig is.



7. EARTHBOUND

We hebben geen idee hoe de controller in een nieuwe Earthbound gebruikt zou kunnen worden, maar sowieso willen we nu eindelijk wel weer eens een nieuw deel in deze eigenzinnige RPG-serie.



COMMENTAAR

VERSLAAN SPORTGAMES ZICHZELF?


J.J.

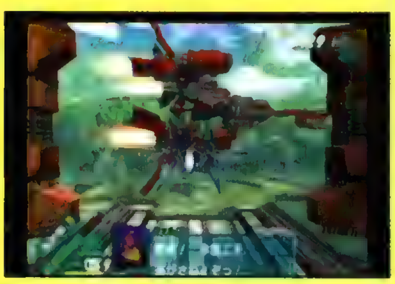
Het is weer herfstig buiten en dat betekent dat, zoals elk jaar, de nieuwe sportgames in de winkels liggen. En hoezeer ik ook fan ben van het genre (maakt niet uit met welke bal gespeeld wordt, I love it), je vraagt je soms wel af wat je nu eigenlijk koopt.
Krijg je voor die dik zestig euro nu een echt nieuwe game of betreft het een grafische update van het vorige deel aangevuld met de juiste teams en spelers van het komend seizoen?
Tuurlijk overdrijf ik hier wat, want EA heeft bijvoorbeeld met de Be a Pro Mode in FIFA 09 grote stappen voorwaarts gezet, maar als je in z'n algemeenheid naar zo'n nieuwe lichting sportgames kijkt, dan is het eigenlijk een vreemd verschijnsel. Ik bedoel, wie zou het accepteren als de nieuwe Call of Duty precies hetzelfde is als Modern Warfare, maar dan alleen met andere soldaten erin, drie nieuwe wapens en wat mooiere ontploffingen?
Omdat de developers van sportgames dat ook weten, voelen ze zich genoodzaakt steeds maar weer aan de gameplay en besturing van de game te sleutelen. Immers, aan de sport zelf valt weinig te veranderen.
NBA Live bijvoorbeeld gebruikt nu de druktoetsen in plaats van de analoge stick, en het aangeven van tactieken in FIFA 09 gaat opeens ook heel anders. En zoals altijd bij snel ingevoerde nieuwe zaken (sportgames moeten in één jaar gemaakt worden) is er vaak sprake van kinderziekten.
Dat hele gesleutel aan besturing en gameplay voelt ook geforceerd aan omdat games als Madden, FIFA en NBA 2K inmiddels al een zeer hoog niveau hebben bereikt.
Is het daarom niet eens tijd om wat te doen aan het businessmodel achter sportgames? Waarom kun je geen maandelijks abonnement op een sportgame nemen, waarbij er voortdurend downloadable updates beschikbaar komen die je toevoegt aan je basisgame. Van de wekelijkse update van de prestaties van de spelers in het echt tot bugfixing en een grote grafische schoonmaak.
Dat het kan weet ik zeker, het gebeurt al deels. Bovendien kunnen de developers dan in plaats van geforceerd toewerken naar één piek per jaar, gewoon constant bezig zijn met het verbeteren van de basis.
Laat EA, als leading party in deze, hierin eens het voortouw nemen. Want ik ben bang dat het hoge peil dat EA nu eindelijk met FIFA heeft bereikt volgend jaar misschien teniet wordt gedaan omdat men intern vindt dat je het niet kan maken om FIFA 2010 met slechts een paar grafische updates in de winkels te leggen, en men dus bijvoorbeeld met een hele andere besturing aan komt zetten. Dat zou echt eeuwig kut zijn.
Dat EA de kennis en capaciteit heeft om bovenstaand plan uit te voeren, daar twijfel ik niet aan, maar of ze het willen...
JJ

8. KIRBY

Nee, we hoeven geen Kirby-avontuur, maar wél een gekke spin-off, in de traditie van Kirby's Dream Course, Tilt 'n Tumble en Canvas Curse, natuurlijk volledig gebaseerd op de bewegingsgevoelige functies van de controller.

9. STAR FOX

Vliegen door de horizontale Wii-afstandsbediening te kantelen, schudden voor een barrel roll, dat moet werken. Of werkt het misschien ook als de remote verticaal wordt vastgehouden, als een stuurknuppel?



10. PUNCH OUT

Boksen was het minst goed werkende onderdeel van Wii Sports. Misschien dat Nintendo met een combinatie van Wii MotionPlus en de ijzersterke Punch Out-principes toch nog een knock-out kan scoren?



'HALO 4 KOMT ERAAN'... DAT IS TOCH GEEN NIEUWS?!

Opeens verscheen het bericht op het internet: 'Halo 4 zou er mogelijk aan komen'. Volgens de bronnen had Microsoft een gesprek gehad met ontwikkelaar Gearbox en hen gevraagd hoe zij tegenover het vervaardigen van een nieuwe Halo shooter stonden. En rara wat denk je dat ze hebben geantwoord?

Maar goed, de vraag is dus of dit nieuws is? Wij zeggen van niet, want dat er een nieuwe Halo-shooter komt dat weet iedereen. Microsoft gaat hun meest populaire franchise echt niet de nek omdraaien en miljoenen dollars weggooien. Toen JJ laatst op de E3 met de nieuwe marketingbaas David Goosen sprak, zei deze dat er nog een hoop zou gebeuren binnen het Halo universum. Zonder specifieke games te noemen weliswaar, maar die opmerking zei genoeg. In een periode dat de consolewar z'n hoogtepunt aan bereiken is, slacht je je kip met de gouden eieren niet.

NIEUWE XBOX

Oké, dat Bungie de game niet meer zou maken, dat was duidelijk. Zij zijn, mogelijk in een vlaag van arrogantie, tot het besluit gekomen dat ze klaar zijn met Halo en ook andere dingen kunnen maken. Alhoewel lovenswaardig, mislukken dit soort switches vaak. Zie Rockstar dat toch ook enkel GTA als kunststukje heeft of Westwood dat alleen scoort met een RTS en niet met een shooter of Blizzard dat geen action adventure bleek te kunnen maken. En zo kunnen we nog wel even doorgaan.
Dus daarom flirt Microsoft nu openlijk met Gearbox, een uitstekende developer die zich net wat aan het loswrikken was uit de relatie met Ubisoft. Zij kunnen goede shooters maken en de verkoopcijfers van Halo steken fiks uit boven de cijfers van Brothers in Arms. Die zullen dus geen 'nee' zeggen.
Kortom Halo 4 komt er. Het is meer de vraag wanneer. Volgens de geruchten zou het gaan om de launchgame van de nieuwe Xbox. En als dat zo is, dan is dat pas echt nieuws. Een nieuwe Xbox...



POWERSPY

- Iedereen weet dat Atari pislink was over de negatieve recensies over hun game Alone in the Dark. Sommige sites kregen zelfs een proces aan de broek omdat ze hun kritische reviews te vroeg online hadden gezet.
- De Powerspy kan daarin een stukje meegaan. Want het is niet leuk om te horen dat mensen je games dissen en AitD had ook best een aantal dingen die wel wat meer waardering hadden kunnen krijgen.
- Maar dan moet je als Atari dus niet eerst beweren dat die journo's onzin lullen, en dan de PS3-versie uit brengen met precies die aanpassingen (betere cameravoering/besturing), die de pers aangaf.
- Dat heet volgens de Powerspy: 'door de mand vallen'.
- Waaraan hij toevoegt dat ie wel blij is dat hij deze inhoudelijk echt leuke game, nu wel lekker kan spelen.
- En dan is het nu tijd voor een hele zwik onverkwikkelijke zaken die de Powerspy met de PU-crew meemaakte tijdens de Leipzig Games Convention.
- Immers, met hoe meer man je naar een beurs gaat, des te meer kan er mis gaan.
- Zo was Jan dit jaar fiks de lul. Omdat de auto van Boris nog steeds in Duitsland langs de weg staat (die ging vorig jaar op weg naar de Game Convention kapot), had Jan de grote wagen van zijn vader geleend. Want daar kon overdag zeker een man netje of vijf in...
- ... en dus ook 's nachts, want Jan werd gedurende de hele beurs benoemd tot Bob Meijroos.
- Hoe toevallig kan het zijn. Het PU.nl team, dat met Maarten als chauffeur naar Leipzig reed, haalde onderweg de auto van Jan in, die dezelfde dag met een aantal PU/Gamekings jongens onderweg was! What are the chances, dat dit gebeurt..
- Te laat komen blijft toch een typische PU-ziekte. Maarten miste namelijk zijn afspraak voor Fable II omdat de rest van de PU.nl crew nog lag te maffen op de hotelkamer, en Maarten zo vriendelijk was om op ze te wachten, omdat ze anders geen vervoer hadden
- En dus ging Jan er naartoe. Want de oude garde is inmiddels te volwassen om zich te verslapen voor belangrijke afspraken.

POWERSPY

- Microsoft was voor de hardcore gamer een beetje onzichtbaar op de beurs. De stand stond namelijk grotendeels in het teken van muziekgames als Lips, Guitar Hero en Rock Band.
- Gelukkig voor de Powerspy, die net zo muzikaal is als een dove zeeleeuw, kon je in het persgedeelte van Microsoft wel aan de gang met de echte shit.
- En oh, oh, oh, wat gaat Gears of War 2 bruut worden.
- EA kreeg van de Powerspy de prijs voor het beste business centrum…
- Als je daar eenmaal zat, wilde je niet meer weg. Alle games waren speelbaar, ver weg van het grote publiek, er was een trits nieuwe titels (die de Duitse gamertjes niet eens mochten zien), er was een rondraaiende bar met stilstaand bier, gratis internet, heerlijke lounge stoelen, lekkere broodjes en lachende EA meisjes.
- Mochten er binnenkort in de PU opeens hele hoge cijfers worden gegeven voor EA-games dan weet je waar dat door komt.
- Activision is sinds de fusie met Blizzard/Vivendi ineens de grootste publisher ter wereld. En dat lieten de heren in Leipzig zien ook.
- Samen met Blizzard namen ze bijna een complete hal in. En voor de duidelijkheid, in zo'n hal kan met gemak een American Football wedstrijd gehouden worden.
- En dan heb je aan de zijkant nog plaats voor een hele rij tennisbanen en een Olympisch zwembad.
- De E3 had ons al veel laten zien, maar Leipzig wist toch nog redelijk wat scoops te brengen zoals Need for Speed Underground, Godfather II, Sims 3, Anno 1404, House of the Dead: Overkill en een nieuwe THQ game waar we nu niks over mogen zeggen maar wel een BENELUX EXCLUSIVE van hebben in het volgende nummer.
- Ubisoft beweerde in Leipzig opnieuw dat de nieuwe Prince of Persia toch echt nog voor Kerst in de winkels ligt.
- De Powerspy zou dat fantastisch vinden, want de game behoort zeker tot zijn favorieten de komende winter, maar durft daar toch zijn geld niet op te zetten. We zullen zien wie er straks gelijk krijgt.

Q1 2009 DRUKKER DAN OOIT?

De traditionele drukke najaarsperiode is inmiddels op gang gekomen maar ook na december kunnen we nog rekenen op een paar maandjes met hete games. Check onderstaand lijstje met februari en maart titels maar eens…



Alpha Protocol



The Sims 3



Killzone 2

Empire: Total War - PC
The Sims 3 - PC
The Godfather II - PC, PlayStation 3, Xbox 360
Resident Evil 5 - PS3, Xbox 360
Aliens: Colonial Marines - PC, PlayStation 3, Xbox 360
Alpha Protocol PC - PC, PlayStation 3, Xbox 360
Darksiders: Wrath of War - PS3 en Xbox 360
Divinity 2: Ego Draconis - PC
HEI$T - PC, PlayStation 3, Xbox 360
MadWorld - Wii
Project Origin - PC, PlayStation 3, Xbox 360
Tom Clancy's HAWX - PC, PlayStation 3, Xbox 360
Warhammer 40,000: Dawn of War II - PC
Killzone 2 - PlayStation 3

HET OVERWELDIGENDE

Wat is er aan de hand met EA? Was de uitgever een paar jaar geleden nog de pispaal van de industrie die constant beticht werd van uitmelkerij en als geldwolf werd neergezet, nu is het merendeel van de pers laaiend enthousiast over de EA games, heeft EA de grootste line-up voor dit najaar en begin volgend jaar OOIT, lijken de meeste van de games ook allemaal kwaliteit te bieden én is er naast de bekende sequels veel ruimte voor originele, nieuwe titels en ideeën.

Op Leipzig alleen al buitelden de EA titels over elkaar. Wat te denken van FIFA 09, FIFA Manager 09, FIFA 09 All-Play, Tiger Woods PGA TOUR 09 All-Play, FaceBreaker, Dragon Age: Origins, The Godfather II, Mirror's Edge, Need for Speed Undercover, C&C Red Alert 3, Dead Space, Left 4 Dead, Battleforge, Crysis Warhead, Rock Band, The Lord of the Rings: Conquest, De Sims 3, SimAnimals, MySims Kingdom, SimCity Creator, Harry Potter and the Half-Blood Prince, Boogie SuperStar, Skate It, Burnout Paradise voor de PC en Battlefield Heroes?
Maar er is meer. Zo toonde EA een sneak peek van de nieuwe id Software titel RAGE. Deze shooter-race hybride game maakt gebruik van tech 5, de nieuwe engine van John Carmack en kornuiten.
Inmiddels weten we ook dat BioWare een KoTOR MMO in de maak



Dragon Age: Origins



RAGE

COMMENTAAR

BEGEISTERT OVER LEIPZIG


JAN

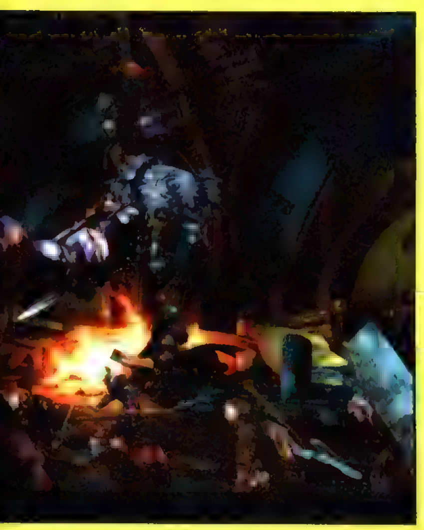
Vooraf had ik al een goed gevoel over Leipzig maar dit jaar overtrof de Duitse gamebeurs mijn verwachtingen. Natuurlijk scheelt het als je niet naar de E3 bent gegaan en je extra hongerig langs alle demopods stiefelt, maar Leipzig had sowieso behoorlijk wat verrassingen in petto. We hebben zo'n kleine vijftien nieuwe titels gespeeld die niet op de E3 aanwezig waren. Bovendien was de vette E3 line-up hier natuurlijk opnieuw van de partij, en in sommige gevallen betrof het builds die weer verder gevorderd waren.
Ook puur praktisch was Leipzig (opnieuw) een verademing. Als journalist kon je je auto gratis voor de deur parkeren en had je vijf dagen lang beschikking over gratis WiFi in de persruimte en in een stille werkzaal. Inderdaad, een stille werkzaal waar noeste journalisten hun stukjes konden tikken en video-items konden uploaden.
Maar ook de business rooms van uitgevers - waar de zogenaamde behind closed doors sessies plaatsvonden - waren beter georganiseerd dan ooit, en de beursvloer zelf was ongekend heftig. Uitgevers hadden echt hun best gedaan om groot(s) uit te pakken. Activision en Blizzard bezetten samen beide bijna een complete hal, en ook Sony deed een duit in het zakje met gigantische stands voor LittleBigPlanet, Resistance 2, Killzone 2, Siren en Motorstorm: Pacific Rift. Activison deed daar niet voor onder met stijlvolle stands van Guitar Hero World Tour, James Bond en Call of Duty. Ook terug van weggeweest waren de rijen, ellenlange rijen. Gelukkig konden wij met diverse All Access passen alle games op ons gemak checken, maar het was goed om te zien dat gamers anderhalf uur in de rij willen staan voor een hands-on sessie met Call of Duty: World at War.
En dan de games. Eigenlijk hebben we geen slechte spellen gezien, hoogstens een paar 'mindere games' of games 'waar we niet echt direct warm voor liepen'. Maar crap, wanproducten, buggy titels of flutspelletjes... nee; het niveau lag ongekend hoog.
Kortom: het was goed toeven in Leipzig dit jaar!
JAN

DRIE JAAR CEL VOOR NES RIP-OFF

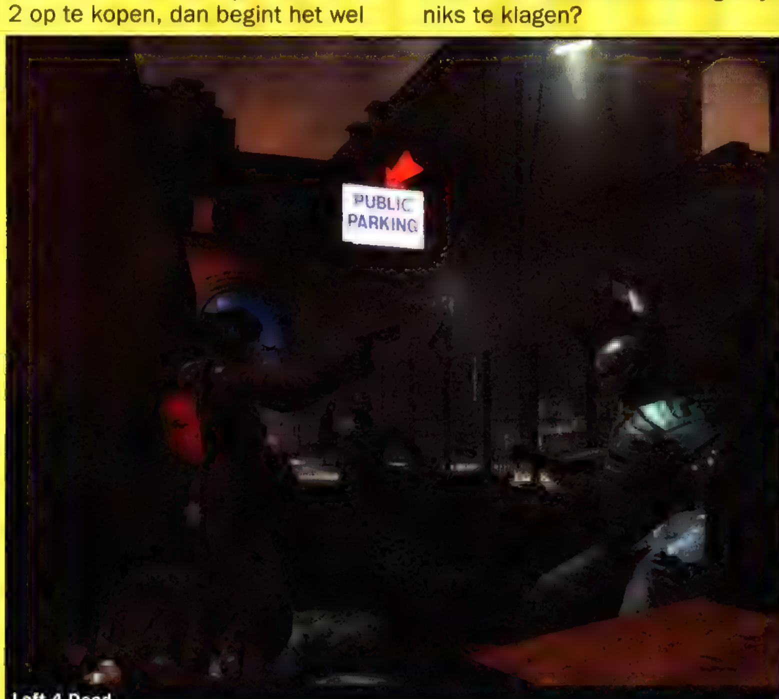
Denk je lekker binnen te lopen, ga je drie jaar de bak in en krijg je een boete van meer dan vier ton omdat je een plastic console, genaamd de Power Player met 71 veelal illegale gekopieerde NES-games probeerde te verkopen.
De 24-jarige Amerikaan Maswadi verkocht volgens de FBI tienduizenden stuks van z'n nep console. Waarop wij ons weer afvragen: wie koopt in hemelsnaam dit soort shit?



ELECTRONIC ARTS



Alsof EA nog niet genoeg games in haar portfolio heeft, gaan ze ook de nieuwe horror game van Suda 51 Grasshopper uitgeven. De game wordt omschreven als "a mysterious, action-packed horror game". Producer van de game is Shinji Mikami, bekend van Resident Evil. Als het EA nu ook nog lukt om Take 2 op te kopen, dan begint het wel heel benauwend te worden met de dominantie van dit bedrijf in de gamesbiz.
Aan de andere kant, als we kijken naar de potentiële kwaliteit van games als Mirror's Edge, Dragon Age: Origins, Red Alert 3, Dead Space, Left 4 Dead en de nieuwe FIFA dan hebben we toch eigenlijk niks te klagen?



Left 4 Dead

heeft en komt Pandemic nog met Saboteur. En aangezien BioWare en Pandemic eigendom van EA zijn, komen die games dus ook onder de vlag van de softwarereus uit.
Voorts werd onlangs bekend dat Epic (Gears of War, Unreal Tournament) een publishing deal heeft gesloten met EA. Het betreft hier een game van de Poolse studio People Can Fly dat eigendom is van Epic. People Can Fly werd bekend met de lekkere shooter Painkiller dus de kans dat het opnieuw om een shooter gaat, is groot.

POWERSPY

- SEGA liet in Leipzig opnieuw zien dat [illegible] houden om op te gamen. Want Empire:Total War wordt episch. Jan werd helemaal glazig toen hij al die mannetjes bezig zag op een van zijn slagschepen. Alsof je met een microscoop in een mierennest keek.
- Veel PC-gamers zullen nog eerder geloven dat Bin Laden binnenkort met een van de dochters van George Bush trouwt ("sorry pa, maar ik hou nou eenmaal van hem"), maar Leipzig toonde aan dat RTS games op consoles nu echt aan het oprukken zijn en ook allemaal werken!
- Jan, Maarten en Wouter speelden Halo Wars, Stormrise en EndWar, en allemaal zonder enig probleem
- Wat in het geval van Maarten, die [illegible]
- [illegible] koos daarom ook 'Nieuweling' als moeilijkheidsgraad. Wat in Guitar Hero World Tour betekent dat je alleen maar de snaren hoeft aan te slaan en de gekleurde knoppen dus kunt laten zitten.
- En je raadt het al, ook dat bleek al te [illegible]
- [illegible]
- Over Guitar Hero World Tour gesproken, Anouk zit in de nieuwe game van Activision met het nummer Good God.
- En dat kan de zegen van de hele PU redactie wegdragen. Als Kane erin had gezeten, zou er een compleet punt bij de review zijn afgegaan
- De consolewars waren ook in Leipzig weer volop aan de gang. Vooral op het vlak van exclusiviteit probeerden Sony en Microsoft elkaar vliegen af te vangen
- Zo claimde Sony hotshot David Reeves dat de zeer aparte actiegame Mirror's Edge (en dat bedoelt de Powerspy positief) voorlopig exclusief voor de PS3 zou zijn.
- Waarop de producer van Mirror's Edge niet wist hoe snel hij op de EA stand moest melden dat de game ook gewoon naar de PC en de Xbox 360 kwam

LEIPZIG VS LOS ANGELES

Ooit was de E3 de absolute koning der gamebeurzen, maar die tijden lijken voorbij. Leipzig dreigt er in hoog tempo overheen te denderen. Om een finaal en objectief oordeel te geven, kunnen we maar bij één man terecht en dat is Wouter. Hij was immers als enige van de PU-crew dit jaar op beide beurzen aanwezig.





Best wel ironisch dat de megastad Los Angeles het momenteel moet doen met een inferieure gamebeurs. Dat de wereldstad, wiens gezicht bepaald wordt door de filmindustrie en wiens heuvels bedekt worden door extravagante villa's van honderden multimiljonairs, het heeft moeten afleggen tegen Leipzig, een stinkend dorp waar het riolennetwerk zich bovengronds bevindt en waar zelfs de straathonden elke zaterdagavond uit verveling massaal zelfmoord plegen.

TRUTJES

De E3 was een gangetje met crappy cubicles, plus een beursvloertje zo klein dat je 'm in één flinke pisbeurt kon bedekken met een laag urine. De Leipzig Games Convention daarentegen was enorm, met vier gigantische hallen waar de Duitse cosplay-nerds zich konden vermaken en waar behind closed doors sessies zich afspeelden in luxueuze booths die aan de hoogtijdagen van de E3 deden denken.
Oké, het evenement werd niet opgeleukt door geile boothbabes en pornosterren waardoor we het met een klein aantal onzekere trutjes moesten doen, maar je kunt natuurlijk niet alles hebben…

INTERNATIONAAL

Leipzig was bovendien de veel meer internationaal getinte beurs. Europeanen konden bij wijze van spreken zoveel lui sturen als ze wilden, Leipzig is voor hen in principe toch om de hoek, en ook de Amerikanen, Japanners en Australiërs konden niet meer om de Games Convention heen. Gevolg was een keur aan talen die door de pers werd gesproken, een gegeven dat voor een hectische, multiculturele perskamer zorgde, waar de journo's overigens prima behandeld werden door de organisatie van de GC.
Op de E3 werd voornamelijk Yanks gesproken (sterker nog, ik leed aan een overdosis Amerikaansheid) en daarnaast was de bizz allesbehalve voltallig aanwezig. Voor veel landen was het simpelweg niet winstgevend genoeg om hun mannetjes helemaal naar dat vieze LA te sturen. En iedereen die niet op de E3 was, mocht wel lekker naar voormalig Oost-Duitsland… ter compensatie zeg maar.

ZON, LAPDANCE EN SHOPPING MALLS

De belangrijkste reden voor ons gamejourno's om nu nog naar de E3 te gaan, is het feit dat je ruim de tijd krijgt om te spelen wat je wilt én de perspresentaties die daar gehouden worden.
Maar als dat het enige is waar de Electronic Entertainment Expo nog op z'n Duitse broer(tje) voorloopt: meer speeltijd en persevenementen die volgend jaar misschien wel helemaal aan gamende moeders gewijd zijn, dan zou ik alleen nog naar Los Angeles willen voor de zon, de lapdance bars en de shopping malls.

WOUTER



POWERSPY

- Het was opvallend te zien hoeveel meisjes er rondliepen op de GC…
- Zou het dan eindelijk zover zijn dat ook de andere sekse door begint te krijgen hoe leuk gamen kan zijn…
- … of is deze beurs voor de Leipziger chicks de enige kans in het jaar om ook eens een normale Europese man te zien in plaats van de dikke besnorde Duitsers met foute kapsels die ze dagelijks in de kneipe tegenkomen.
- Met de PSP kun je dus straks skypen met de ingebouwde microfoon. Betekent dit dat straks iedereen in de trein tegen zijn PSP aan het lullen is?
- Of in zijn DS zit te blazen… Vind je het gek dat half Nederland nog steeds denkt dat gamen iets voor nerds is?
- Wat liefde al niet kan doen met een mens. Een 33-jarige vrouw uit de VS is door de politie gepakt omdat ze haar 52-jarige virtuele vriend had getracht te kidnappen.
- De vrouw had de man ontmoet in Second Life waar hij als leeuw rondliep.
- De virtuele relatie leidde tot een ontmoeting in het echt, die voor de man dermate teleurstellend verliep dat hij haar meteen na de kennismaking dumpte.
- Waarop de vrouw hem dus probeerde te ontvoeren.
- De Powerspy weet niet of hij hier nu om moet lachen of huilen.
- Waar racegames al niet toe kunnen leiden. De Franse politie haalde onlangs een dronken man van de weg die met z'n auto over het asfalt zwalkte.
- Toen de politie de man vroeg even te blazen, kon hij het blaaspijpje niet vinden… en dat was niet alleen omdat ie dronken was.
- De gast bleek ook nog eens blind te zijn!
- Maar ja, op de computer ging het volgens hem ook prima…
- Tot slot herhaalde Sony op de Games Convention nog maar eens dat er geen prijsdaling komt van de PS3 in 2008.
- Gelukkig is 2008 bijna voorbij…

BRUTE AVONTUREN VOOR DE Wii

Voor Wii-bezitters met een passie voor brute avonturen (van die dingen met een 16+ label) is er de komende maanden niet zoveel om naar uit te kijken. Toch zit er op iets langere termijn best wel wat pittig werk aan te komen, voornamelijk in het eerste kwartaal van 2009. Dus dachten we, laten we het gezeik over die mini-games eens overslaan en de aandacht op vijf van die spellen richten. De volgende woestwrede Wii-exclusives zouden binnen nu en een half jaar gelanceerd moeten zijn in Europa.



TENCHU 4

Vergeet de vorige twee Tenchu's. Het team dat de eerste (en enige goede) Tenchu maakte, is terug om van deel 4 een Ninja-simulator te maken om Wu tegen te zeggen.
De eerste beelden verraden naast fraai gestileerde en snelle actie ook een wat zelfspottende aanpak, waarbij je bijvoorbeeld een huiskat kunt besturen en je Ninja-trappen op de kruisstreek kunt richten.

DISASTER: DAY OF CRISIS



Nadat Nintendo in mei 2007 ontwikkelaar Monolith opkocht, werd de release van Disaster uitgesteld om, zo liet men weten, de kwaliteit ervan te verhogen. En dat terwijl de eerste beelden van enorme rampen, getrouwe fysica en spectaculaire actie al niet te versmaden waren. We kunnen niet wachten tot we deze bijzondere mix van RPG en spectaculaire actie mogen gaan beleven.

DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP



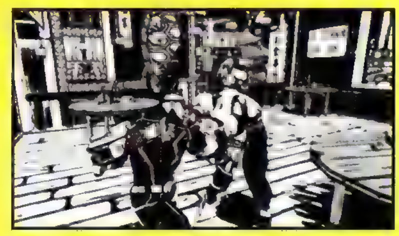
De Wii-versie van Dead Rising heeft niet de graphics of reusachtige aantallen zombies van de Xbox 360-versie (de Wii-versie gaat maximaal zo'n honderd zombies tegelijk in beeld brengen, ook niet gek natuurlijk), maar wel een minder frustrerend save-systeem en leesbare schermteksten.
En, vanzelfsprekend, de mogelijkheid om al die guns, golfclubs en tuingereedschappen met wapperbewegingen te gebruiken.

FATAL FRAME 4: MASK OF THE LUNAR ECLIPSE



Verwacht geen snelle gameplay, voorspelbare actie of comfortabele besturing. Eigenlijk is niets snel, voorspelbaar of comfortabel aan dit macabere horrorspel waarin je foto's van geesten moet maken om ze van je lijf te houden.
Wat kun je wel verwachten? Macabere sferen alom, en beelden zo onthutsend dat je ze 's nachts niet meer van je netvlies krijgt.

MADWORLD



Eerlijk gezegd weten we niet zoveel over de gameplay, maar de graphics, setting en onwaarschijnlijk bloederige manieren om je tegenstanders te vernietigen hebben ons nu al razend enthousiast gemaakt.
Jij bent Jack, je arm is een kettingzaag, je doet mee aan een extreem gewelddadige tv-show, en je kunt darts spelen door mensen met een honkbalknuppel tegen een puntige muur te rammen. Nu begrijp je ons enthousiasme.

HARDWARE PRODUCENTEN BLIJ MET KOPIËREN

Volgens Todd Hollenshead van Id Software zijn de makers van PC's stiekem best blij met het feit dat je allerlei content illegaal en gratis naar binnen kunt hengelen als je een PC koopt.



Volgens Hollenshead is het niet zo dat de producenten deze gedachte echt uitspreken en er is ook geen opzet in het spel, maar "iedereen weet dat het voordeel van een PC is dat je snel en makkelijk veel fijne content naar binnen kunt halen als je een PC koopt. Dat gegeven stimuleert de verkoop, en alles wat de verkoop stimuleert, daar zijn de verkopers blij mee".

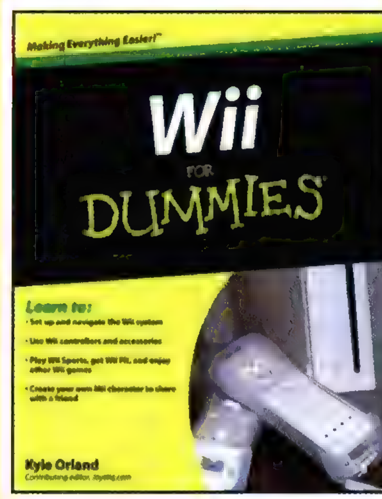
Een 'soort van bewijs' voor deze stelling ziet Hollenshead in het feit dat hardwareproducenten weliswaar steevast roepen dat kopiëren van de duivel is, maar dat ze er ook niet echt iets binnen hun hardware aan doen.
Wordt het nu wachten op de eerste producent die durft te adverteren met het feit dat zijn PC 'nog nooit zo lekker (illegaal) downloadde'.





MARIO MUUR

In het huis van menig redacteur is videogamekunst te vinden, van simpele ingelijst artwork tot mooie modellen aan toe.
Maar er is altijd baas boven baas, zo bewijst Boas Bjelke, die in het huis van een vriend van hem een gehele muur in de woonkamer heeft omgetoverd tot een eerbetoon aan een legendarische videogame.
De schitterende Super Mario Bros. muur zou in geen enkel huis misstaan.



Wii FOR DUMMIES

Nee, dit is geen slap gelul; Wii For Dummies bestaat echt! Wii For Dummies is een gids die je helemaal wegwijs maakt met de Wii. Hartstikke handig, leuk en aardig allemaal, maar nu lopen wij al maanden een strijd te voeren tegen de opvatting dat casual gamers niet dom zijn en geen easy shit willen spelen, maar gewoon goede games. En nu komt er dus een boek 'Wii voor oetlullen' op de markt...

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Je mag het in tijden dat onze jongens in Uruzgan sneuvelen en Rusland Georgië binnenvalt eigenlijk niet zeggen, maar JJ doet het toch: 'Oorlog kan verdomd mooi zijn'.



Er waren weer drastische maatregelen genomen ter bescherming van de paddentrek.



Wie weet herinneren jullie het je nog: Operation Flashpoint (OF), een shooter die in mijn optiek als eerste de oorlogsvoering in open terrein op de kaart zette. Delta Force van NovaLogic kwam natuurlijk ook een flink eind (de geboorte van het lange-afstands snipen), maar het was OF dat je voor het eerst strategisch buiten de bekende lineaire loopgraven-setup liet kijken. Niks gangetje, gangetje, niks glazen wanden; opeens werd je geconfronteerd met een grote open omgeving waarin je van alle kanten kon aanvallen, voertuigen kon inzetten, je team echt kon aanvoeren. En, heel belangrijk, het was een shooter die het 'one shot, one kill'-principe invoerde. Oftewel, één keer een kogel in je bast en je was dead meat.

"DE UITWERKING WAS ZO HEFTIG DAT JE BIJNA MEDELIJDEN KREEG MET DE PIXELPOPPETJES DIE ONGETWIJFELD ALLEMAAL SNEUVELDEN."



NIEUWE STANDAARD

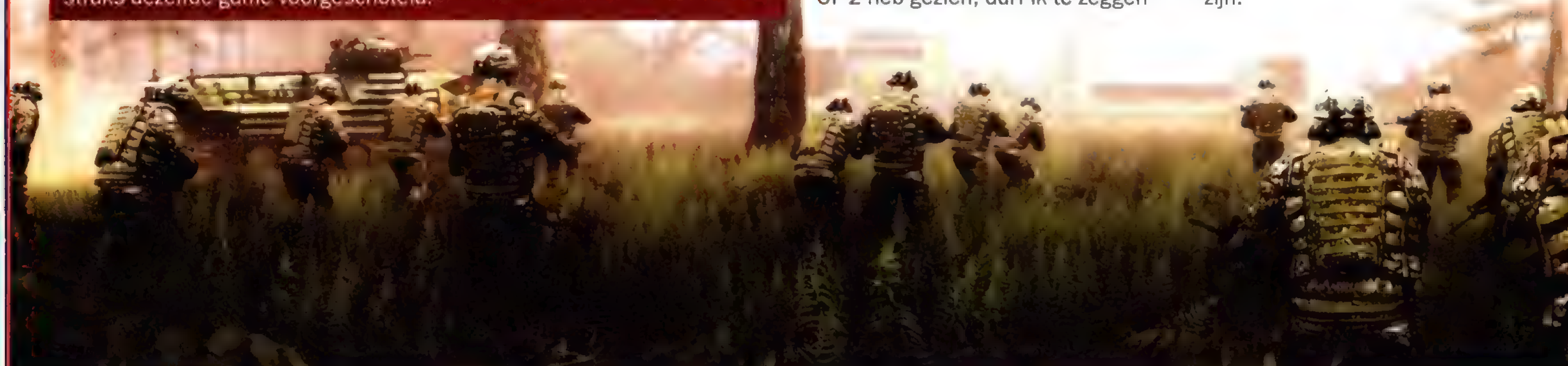
Die moeilijkheidsgraad, dat gevoel van realisme, dat zie je vandaag de dag bijna niet meer. Tuurlijk, de Battlefields, Call Of Duty's en de Ghost Recons zijn fantastisch om te spelen, maar ze schenken ons niet meer die ultradiepe oorlogssimulatie die OF bracht. Zeer waarschijnlijk heeft dat te maken met het feit dat veel uitgevers bang zijn dat een al te diepe simulatie te veel mainstream gamers afschrikt. Die maken liever een shooter waarin je negen kogels kan slikken voordat je neergaat. Persoonlijk haat ik die shit en die attitude. Ik heb 't wel vaker geroepen: mainstream betekent NIET makkelijker. Mainstream betekent volgens mij dat de game echt goed moet zijn, omdat de mainstream gamer niet van plan is drie games per maand te kopen, maar slechts één hele goede per kwartaal. Call of Duty Modern Warfare bewees bijvoorbeeld zeer overtuigend dat je geen arcadeknaller hoeft te maken om succesvol te zijn, want tien miljoen games verkopen noem ik redelijk mainstream.
En nu ik de eerste beelden van OF 2 heb gezien, durf ik te zeggen dat deze game zeker mainstream appeal heeft. In die zin dat de game angstwekkend goed lijkt te gaan worden én omdat deze game de nieuwe standaard in het shootergenre gaat neerzetten.

HOOGTEPUNT

De OF-presentatie was voor mij misschien wel hèt hoogtepunt van de afgelopen E3. Niet alleen door wat ik te zien kreeg (Gears of War 2, Prince of Persia en Heavy Rain maakten ook veel indruk), maar omdat dit de eerste keer was dat de pers aan de game, die al jaren in ontwikkeling is, mocht ruiken. Ik lul namelijk niet als ik zeg dat ik jaar in jaar uit op de E3 naar de stand van de Codies ging om te vragen of OF er draaide. Maar nu was ie er dan. En beste lezertjes: hij gaat het lange wachten 110% waard zijn.

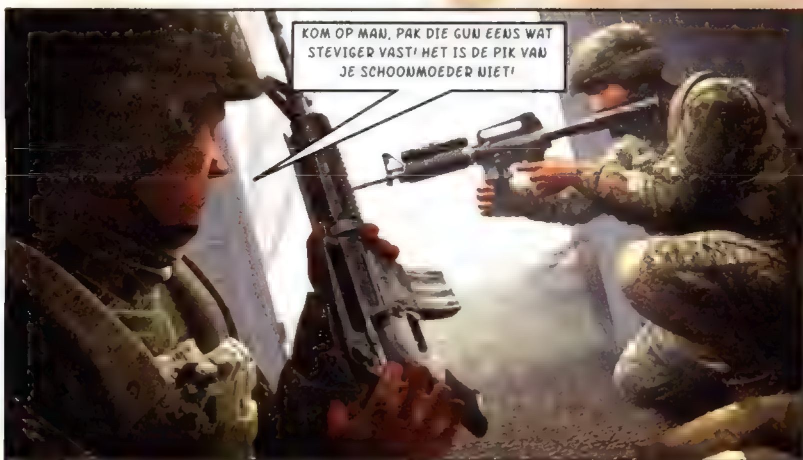
CONSOLE-VERSIE WORDT DIT KEER WEL GOED

Deel 1 van Operaton Flashpoint kwam eerst uit op PC en verscheen later ook op de good old Xbox. En dat was geen succes. De immense game met zoveel detail en ruimte bleek gewoon veel te groot om op een Xbox-schijfje te proppen. Met als gevolg dat delen weggelaten werden, en dat werkt nooit.
Maar vergeet die fout. De huidige consoles doen volgens Bohemian niet onder voor een super PC en dus krijgen de PS3- en Xbox 360-bezitters straks dezelfde game voorgeschoteld.



ASHPOINT 2:

JJ IS DIEP ONDER DE INDRUK





De trailer heeft iedereen inmiddels denk ik wel gecheckt, en hoewel die grafisch niet helemaal weergeeft hoe OF 2 er uit zal zien, toont het wel goed welke sfeer Bohemian wil gaan neerzetten. En dat is er een van een modern gewapend conflict zoals Georgië en Rusland onlangs uitvochten. Een sluimerend conflict dat heel snel escaleert en dan binnen een paar dagen beslist moet worden, omdat daarna de publieke opinie en de VN er tussen gaan staan.

GEARS OF WAR

Het strijdtoneel van OF 2 bevindt zich op een van de Shira Islands, een bestaande eilandengroep vol olievelden waar China en de VS al vele tientallen jaren over kibbelen. En dit keer is dat kibbelen dus omgeslagen in knokken.
Dat Bohemian voor de VS heeft gekozen is logisch. De Yanks hebben namelijk het vetste wapenarsenaal ter wereld, en dat wordt vol ingezet in OF 2.
Eigenlijk heeft dit spel letterlijk meer recht op de titel Gears of War dan het maaksel van Cliffy B. Als je ziet hoeveel wapens (zeventig verschillende) en voertuigen (vijftig verschillende) in OF 2 zitten, en vooral met wat voor oog voor detail ze zijn gemaakt, dan weet je dat de echte wapenfreak z'n lol niet op kan.
Ik garandeer je dat zelfs een echte wapenexpert geen enkele fout zal kunnen vinden. Niet voor niets dat het Amerikaanse leger dit spel met veel interesse volgt, vanwege het wapentuig dat je straks allemaal kunt inzetten voorafgaand of tijdens het gevecht. Plannen en nadenken wordt namelijk net zo belangrijk als knallen en vechten.

MEDELIJDEN

Het eiland waar de actie zich afspeelt, is tot op de laatste centimeter in het spel gestopt. Honderden



vierkante kilometers terrein staan straks vanaf het begin van het spel tot je beschikking. En alhoewel je zeker missies en opdrachten zult krijgen en er een verhaallijn in het spel zit, kun je steeds zelf bepalen hoe je de aanval gaat inzetten.
Dat werd getoond middels een soort demonstratie van een mogelijk spelfragment (speelbare code is er nog niet) waarin je als verkenner een klein gehuchtje met Chinezen naderde. Omdat je met jouw licht bewapende team geen kans maakt tegen de tanks in dat dorp, riep men een artillerie-aanval op. Na een halve minuut hoorden we een hoop gehuil en vervolgens ploften de granaten in het dorp neer. De uitwerking was zo heftig dat je bijna medelijden kreeg met de pixelpoppetjes die ongetwijfeld allemaal sneuvelden.
Na het bombardement ging de groep verder op pad. Het zwaardere geschut was nu uitgeschakeld, alleen was men even de vooruitgeschoven verdedigingslinie vergeten. De goed gecamoufleerde vijanden openden het vuur precies op het moment dat de mannen midden in een stukje open gebied belandden. En daar stopte het indrukwekkende beeldfragment.
Indrukwekkend is niet alleen de actie. Heftiger is misschien wel de omgeving die zo van een foto getrokken lijkt. Fotorealisme lijkt me nog onmogelijk, maar de heuvels en het gras, het dorp in de verte en de luchtaanval zijn angstwekkend echt. Nogmaals, het waren geen ingame beelden, maar Bohemians zweerde dat het een goede impressie gaf van hetgeen we straks te zien gaan krijgen.

DE SHIT

Natuurlijk kun je zeggen dat ik nog niet zelf met de game heb kunnen spelen, dat ik eigenlijk nog te weinig heb kunnen zien om zo enthousiast te mogen zijn over een spel. Dat ik niet mag hypen op basis van filmpjes.
Ik heb echter wel dik tien jaar ervaring. Heb honderden games in hetzelfde stadium gezien en inmiddels wel een beetje inzicht in wanneer iets goed gaat worden. En waarom zou Bohemian een half jaar voor de launch met beelden komen die niet haalbaar zijn; dat soort nepwerk showt men hoogstens een paar jaar vooraf.
Ik baseer mijn enthousiasme ook op de staat van dienst van de developer. Niemand geloofde Bohemian toen ze in de jaren '90 de eerste Operation Flashpoint aankondigden. Ach, neem maar gewoon van mij aan dat OF 2 de shit gaat worden!





256 MAN ONLINE

Ook in de multiplayer wil Bohemian een nieuwe standaard zetten. Wat dacht je van een 8-player co-op mode. Of een 32 player multiplayer match. Niet genoeg? Besef dan wel dat de 32 echte spelers door de game aangevuld worden met NPC's totdat er 256 soldaten op de map staan te knokken. Nog wat te zeiken?

VERWACHTING

Ik kon de developer op de E3 wel voor zijn kanis slaan dat ie mij niet met deze game liet spelen. Op basis van de presentatie, het verhaal, de passie en de beelden is dit op dit moment de game waar ik 't meest naar uitkijk in 2009.

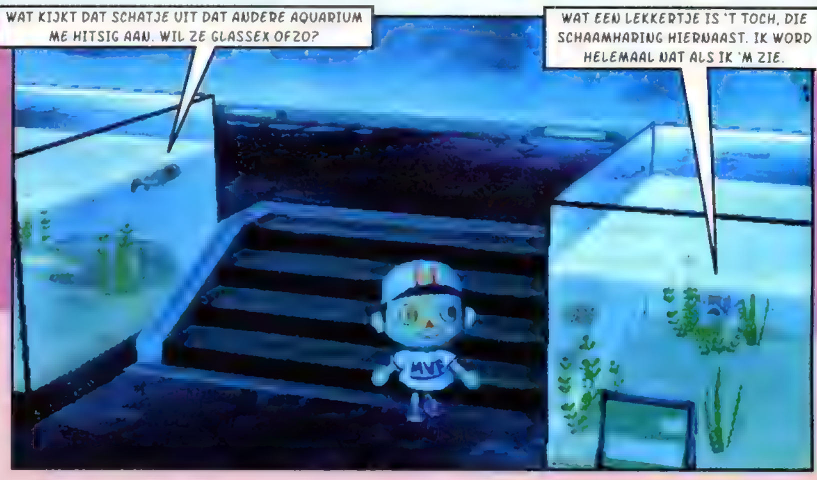
- + Waanzinnige looks.
- + Wapens en voertuigen.
- + Nieuwe standaard op meerdere fronten.
- − Nog niet mogen spelen.


JJ

OPERATION FLASHPOINT 2
PC / XBOX 360 / PS3
BOHEMIAN INTERACTIVE/ CODEMASTERS
2009

ANIMAL CROSSING:

Nee, dit najaar geen nieuwe Zelda, Pikmin of Mario op de Wii. Gelukkig bestaan er ook mensen die uitkijken naar de nieuwe Animal Crossing. Jurjen is een van hen. Hij pakte de bus naar het nieuwe dierendorpje op de Wii, om te kijken of daar nog wat nieuws te beleven viel.



Tijdens de rit met de bus knoopt de chauffeur een praatje met mij aan. Hij vraagt naar mijn naam. Als ik 'Jurjen' heb ingevoerd, zegt hij dat mannelijk te vinden klinken. Ik kan dit beamen, of aangeven dat ik een meisje ben.
En zo wordt je leven in Animal Crossing weer spelenderwijs persoonlijk gemaakt.
De chauffeur vraagt me of de datum correct is. Ik zeg nee, en stel hem in op 25 december. Eens kijken wat dat voor effect heeft.
Als ik uitstap blijkt het gesneeuwd te hebben. Het dorpje ziet er schilderachtig uit, met al die sneeuw. Er hangen gekleurde lampjes in de bomen. In sommige bomen hangen ook appels. Die kan ik eruit schudden. En met een bijl kan ik die boom omkappen, weet ik. Want het is niet de eerste keer dat ik als nieuwe bewoner in een dierendorpje arriveer.

BEESTACHTIGE BUREN

Ik speel Animal Crossing op het kantoor van Nintendo in Nieuwegein. Tijdens mijn eerste uren in het spel, wijst een medewerker van Nintendo mij vier keer op het feit dat ik ook de bus naar de stad kan pakken. Maar ik heb daar nog geen zin in; eerst maar eens de gewone dingen proberen.
Ik koop één van de leegstaande huisjes, en neem een baantje in de winkel van Tom Nook. Hij laat mij pakjes bezorgen, zodat ik kennis maak met een brommerige blauwe beer en de andere pratende dieren die leven in 'aaaaa' (de naam van mijn dorp, zoals ik die aan de chauffeur had gemeld).
Ik ontvang van mijn beestachtige buren de eerste cadeautjes, zoals een plant en een standbeeld, en richt er mijn huisje mee in.
Ik gebruik de 'design'-functie om een Pac-Man te tekenen, en plaats dit ontwerp op mijn shirt, hoedje en paraplu. De muren van mijn woning voorzie ik van zelfgetekende palmbomen.

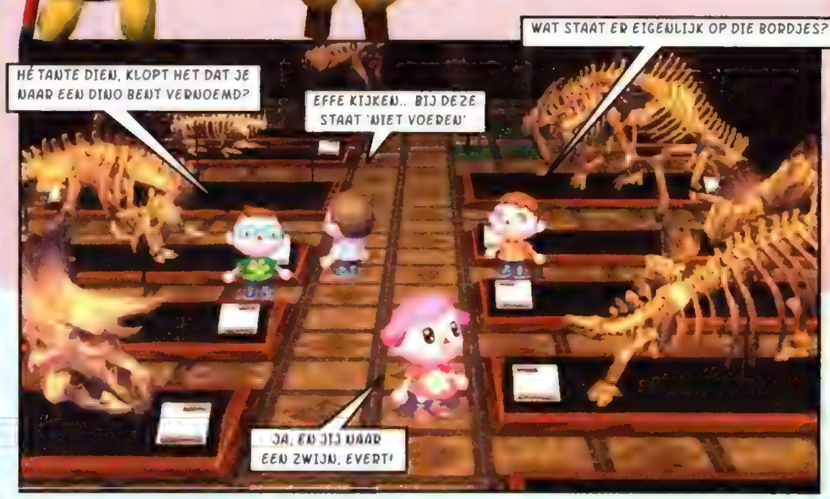
HETZELFDE SPEL

Als je wel eens een eerdere versie van Animal Crossing hebt gespeeld, zal dit verhaal je tot nu toe verdomd bekend voorkomen. Niet zo vreemd, want Animal Crossing is op de Wii zo'n beetje hetzelfde spel als op de GameCube en DS.
Natuurlijk, de besturing is anders. Je kunt je poppetje laten lopen door te wijzen en op de A-knop te drukken. Je kunt zo ook opties aanwijzen en selecteren.
Maar eerlijk gezegd werd mijn arm al snel moe van dat wijzen, en dus sloot ik de Nunchuk aan om gewoon met de Analoge stick te sturen. Met de plusknop en minknop bladerde ik door de opties, net zo gemakkelijk.
Er zijn wat verfijningen aangebracht in de mogelijkheden ontwerpen te maken en te gebruiken. Je kunt nu bijvoorbeeld de mouwen van je shirt anders versieren dan de voorkant of achterkant. En natuurlijk zijn er weer wat nieuwe dieren en voorwerpen in het spel gestopt. Maar om écht nieuwe dingen te beleven, moet je het dorp verlaten.



Heel vreemd, maar in Animal Crossing worden de bussen bestuurd door een passa-gier, terwijl je zou denken dat het een typische hondenbaan is.





FENG SHUI

Net als in de voorganger, kun je in City Folk gebruik maken van de magische werking van Feng Shui. Dit betekent dat je voorwerpen met bepaalde kleuren op specifieke plekken in het interieur van je eigen woning kunt plaatsen voor een harmonische werking, waardoor je kans toeneemt geld en zeldzame voorwerpen te vinden. We hebben dit ook in het echt geprobeerd; tot op heden zonder resultaat.

WiiSPEAK

City Folk is de eerste game die WiiSpeak ondersteunt. Dit is een platte, brede microfoon die apart wordt verkocht en je op je tv kunt plakken, waarna alle geluiden uit je kamer hoorbaar worden voor de mensen met wie je online samenspeelt. Inderdaad Wouter, ALLE geluiden.



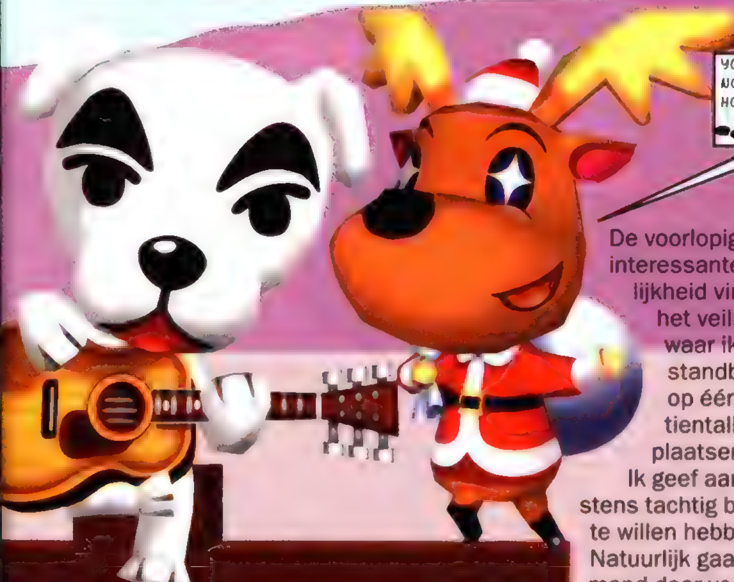
KOPPELING MET DE DS

Goed nieuws voor bezitters van Animal Crossing Wild World op de Nintendo DS: als je de DS draadloos met de Wii hebt gekoppeld, kun je je poppetje inclusief al zijn bezittingen naar de Wii-versie laten verhuizen!



CITY FOLK

JURJEN GAAT NAAR DE STAD





De voorlopig meest interessante mogelijkheid vind ik in het veilinghuis, waar ik mijn standbeeld op één van de tientallen lege plaatsen parkeer. Ik geef aan er minstens tachtig bellen voor te willen hebben. Natuurlijk gaat niemand daar voorlopig op bieden, maar als ik me voorstel wat er later dit jaar mogelijk wordt, begin ik me toch eindelijk een beetje te verheugen op de definitieve versie.

"HET VERNIEUWENDE VAN ANIMAL CROSSING ZAL ZICH WAARSCHIJNLIJK PAS OPENBAREN ALS DE GAME ONLINE GAAT."



NAAR DE STAD

Als de medewerker van Nintendo mij voor de vijfde keer meldt dat ik 'ook naar de stad kan', geef ik toe. Ik loop naar de bushalte in het noorden van het dorp en druk op de A-knop om de bus naar de stad te pakken.
Eenmaal in de stad gearriveerd, blijkt het geen stad maar een plein. Rondom het plein staan gebouwen die toegang geven tot diverse diensten.
Ik bezoek een luxe kledingboetiek en laat mij een nieuw kapsel aanmeten in de schoonheidssalon. Het theater (waar je 'emoties kunt leren') is gesloten, voor toegang tot de privéclub blijk ik een uitnodiging nodig te hebben. Er is een Happy Room Academy, maar daar is nog niets te doen.

WERKELIJK BESTAANDE MENSEN

Het vernieuwende van Animal Crossing zal zich waarschijnlijk pas openbaren als de game later dit jaar online gaat en de Wii-gemeenschap zich erop stort. Want veel van de mogelijkheden zijn nu nog een beetje suf of zinloos.
Het is best leuk om te communiceren met de computergestuurde beesten, maar veel leuker is het natuurlijk om met werkelijk bestaande mensen brieven met foto's en ontwerpen uit te wisselen, spulletjes te verhandelen en een viswedstrijd te houden.
Je kunt maximaal drie vrienden uitnodigen om hen je compleet gerenoveerde dorp te laten zien en te pronken met de dinobotten in je museum, waarbij het natuurlijk helemaal gezellig wordt als je WiiSpeak (zie kader) gebruikt om vieze woorden naar elkaar te roepen, of daadwerkelijk te onderhandelen over de ruil van een NES-spelletje tegen een vette fontein.
Verwacht van City Folk dus niet al te veel nieuwe content, maar wel nieuwe manieren om de AC-beleving met anderen te delen.





VERWACHTING

Mijn drie uur durende bezoek aan Animal Crossing voelde als het bezoek aan een pretpark dat nog niet is geopend. Ik verwacht wel dat het gaat bruisen, maar de wereld voelde nu nog een beetje leeg en gesloten.

- + Spulletjes veilen.
- + Online met vier vrienden tegelijk rondjes rennen en ouwehoeren.
- − Teleurstellend weinig nieuwe dingen en mogelijkheden.



JURJEN

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK
Wii
NINTENDO
NOVEMBER 2008

BRIEVEN STUREN

Je kunt met het toetsenbord in beeld of een heus USB-toetsenbord briefjes tikken om deze naar andere spelers of het Wii-prikbord te versturen. Het spel biedt ook de mogelijkheid om berichten naar PC's en mobiele telefoons te sturen. Grappig, maar wie doet nou zoiets?

IT'S A Mii!

In de schoonheidssalon kun je dit keer het gezicht van je zelfgemaakte Mii-personage op je poppetje plakken. Dat maakt het natuurlijk extra leuk om vervolgens de kleding erbij aan te passen. Wij kunnen ons wel wat aanstootgevende creaties voorstellen.

REALTIME

De tijd in AC:CF verloopt gelijk aan de werkelijke tijd. Dat betekent dat elk uur de klok slaat, bewoners 's avonds naar bed gaan, je rekening moet houden met openingstijden en je met Pasen naar eieren kunt zoeken. Het seizoen bepaalt ook de kleur van je omgevingen, alsmede de soorten vis en insecten die je kunt vangen.

SID MEIER'S CIVILIZATION

Hè, alweer een nieuwe uitbreiding voor Civilization IV? Is dat niet wat veel van het goede? Nee joh... we hebben het hier over een Total Conversion. Huh? Wat is dat nu weer?!! Jan geeft tekst en uitleg in deze onzekere tijden van hoge benzineprijzen, internationaal terrorisme, klimaatverandering, schommelende beurskoersen en onduidelijk PC-spellen jargon.



Nooit gedacht dat ik in 2008 nog eens de term Total Conversion zou moeten uitleggen in de PU. De term stamt uit de tijd dat de PC nog het leidende spelplatform was. Tegenwoordig is 'user created content' steeds gangbaarder en bekleedt het zelfs een sleutelrol in sommige games... denk maar aan titels als Spore en LittleBigPlanet.
Het zelf creëren van gamecontent bestaat echter al decennia. Wanneer gamers bijvoorbeeld een nieuw wapen of level maken voor inmiddels stoffige shooters als Doom en Quake, noemen we dat een mod (van 'modification') en wanneer spelers met de complete game-engine en tools een volledig nieuwe game maken, spreken we over een Total Conversion.
Civilization IV: Colonization is een remake van het zestien jaar oude Sid Meier spel Civilization. Het spel is gemaakt met de techniek van Civ IV, en dus noemen we het een totale conversie.

STANDALONE

Voor de duidelijkheid: dit is een op zichzelf staande game; je hoeft Civilization IV niet in je bezit te hebben om 'm te kunnen spelen. Die naam hebben ze er gewoon opgeplakt omdat de naam Civilization nu eenmaal een stuk bekender is, en dat verkoopt effe beter.



EEN LEKKERE BEURT

Colonization dus; een game die draaide om de verovering van de Nieuwe Wereld en die dertien jaar na dato qua opzet nog steeds hetzelfde is. Ik had eigenlijk ook niet anders verwacht. Firaxis is nu eenmaal geen ontwikkelaar die ons vaak verrassende dingen voorschotelt. Met Colonization brengen ze een klassieker naar de 21e eeuw en als je, zoals ik, de game van toen hebt gespeeld, brengt het zoete herinneringen boven. Maar ook als je de voorgeschiedenis van deze puike strategiegame niet kent, heeft het spel behoorlijk wat uitdaging en spanning in petto. En dat allemaal in turn-based!
Jawel, het draait in Colinization om beurten, driehonderd beurten welteverstaan: dat is het aantal beurten dat je ter beschikking hebt om de Nieuwe Wereld te verkennen, nederzettingen te stichten, steden te bouwen en je uiteindelijk af te scheiden van de Keizerlijke Macht en een zelfstandige natie te stichten.

WAAROM & WANNEER ?

Tijdens het spelen van Colonization kwamen er een paar 'waarom' en 'wanneer' vragen bij me bovendrijven.

- Waarom maakt een visionair als Sid Meier nooit eens een gloednieuwe game?
- Wanneer staat er eens echt een waardige concurrent op voor Civilization?
- Wanneer zien we een nieuw deel in de Alpha Centauri franchise?
- Waarom ben ik de enige bij de PU die deze games leuk vindt?
- Wanneer wordt Civilization V officieel aangekondigd? (Ik weet heus wel dat ie stiekem al in de maak is)
- Waarom had ik nog nooit van Spitfire Ace gehoord (de eerst game waar Sid Meier een belangrijke rol bij vertolkte)?
- Wanneer ziet de ultieme Amerikaanse Burgeroorlog strategy game van Meier het licht; kortom de spirituele opvolger van Gettysburg?
- Waarom zijn Meier's games altijd zo irritant verslavend?
- Waarom ziet Sid Meier eruit als het vriendelijke broertje van Dick Advocaat?





"KOLONISATIE BLIJFT EEN DEFTIG WOORD VOOR UITBUITEN, AFSLACHTEN EN JE VERRIJKEN OVER DE RUGGEN VAN DE INHEEMSE BEVOLKING."



SCHANDALIG LEUK

Niet dat het Keizerrijk uit de Oude Wereld dat zomaar laat gebeuren natuurlijk, maar ik loop op de zaken vooruit. Als je voor het eerst voet aan wal zet in de mooie, tropische Nieuwe Wereld is het een kwestie van voorzichtig rondkijken, verkennen en proberen een goede band met de oorspronkelijke bevolking op te bouwen.
Vervolgens sticht je wat nederzettingen die al snel uitgroeien tot drukbevolkte koloniën waar hard gewerkt wordt. Kolonisatie blijft een deftig woord voor uitbuiten, afslachten en je verrijken over de ruggen van de inheemse bevolking, maar in een strategiegame levert het altijd uren aangename gameplay op.
Alles wat je doet heeft een gevolg. Afhankelijk van de mentor die je kiest – een belangrijke historische pief – krijg je bijvoorbeeld een militaire of een economische bonus.

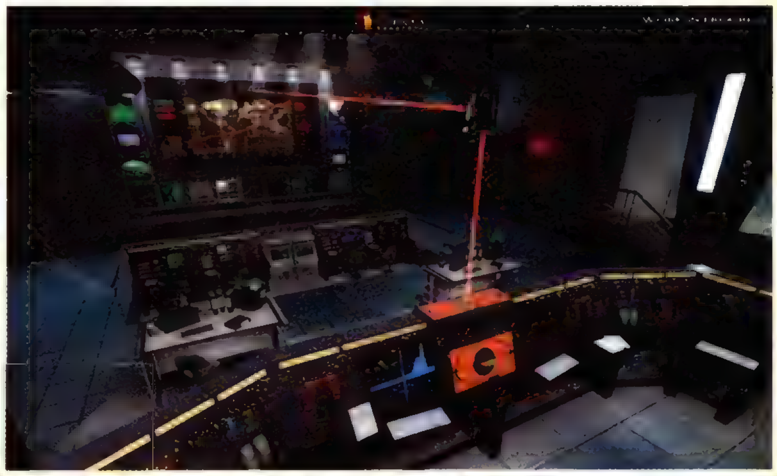
IV: COLONIZATION

JAN VEROVERT DE NIEUWE WERELD



GOLDENEYE TOTAL CONVERSION

Er zijn gevallen van TC's (Total Conversions) bekend die populairder werden dan de originele game zelf. Zo was Counter-Strike een TC van Half-Life en was Team Fortress oorspronkelijk een TC van Quake. Ook Desert Combat, de TC van Battlefield 1942, was ongekend populair. Bovendien waren deze TC's nog gratis ook. Tegenwoordig zien we steeds minder TC's omdat het gewoon heel veel tijd kost om ze te maken. Maar gelukkig lopen er nog steeds gekken rond die hun vrije uurtjes steken in het fabriceren van dergelijke gratis kunstwerkjes.
Eentje die ik al een tijdje in de gaten hou, is Goldeneye Source, een remake van de N64 hit Goldeneye 007, gemaakt met de Source engine van Half-Life 2. Meer informatie vind je op www.goldeneyesource.com





Fransen werden vroeger (ook al) als lafaards beschouwd. Zelfs hun bondgenoten in de strijd bezigden de uitdrukking: 'oorlogvoeren zonder Fransen, is als op jacht gaan zonder accordeon'.

IN DE PAN HAKKEN

Je moet echt aan de bak als je her en der steden begint te stichten en je takenpakket omvangrijker wordt. In het begin moet je de meeste goederen nog importeren (wapens bijvoorbeeld) maar na verloop van tijd ben je redelijk zelfvoorzienend.



Die indianen rechts hebben een vlag van een bizon omdat het een heel 'bizondere' stam is. Het zijn namelijk de laatste voorhuidenjagers. Commercieel zijn ze echter weinig succesvol omdat ze hun voorhuid duur verkopen.



Specerijen, metalen en andere goodies stuur je terug naar de Oude Wereld (Nederland, Spanje, Engeland of Frankrijk) en zo hou je het thuisfront tevreden. Wacht je hier te lang mee dan komt de Keizerlijke vloot poolshoogte nemen.
Sowieso moet je een legermacht opbouwen om (zonodig) de plaatselijke Indianen in de pan te hakken, je concurrenten aan te kunnen en je op te maken voor het moment dat je je wilt afscheiden. Dat laatste resulteert altijd in een grootschalige oorlog... dat je het even weet.

VERNUFTIG

Colonization oogt als een opgepoetste versie van Civilization IV waarbij enkele soldaatjes legers voorstellen en de wereld niet op schaal maar wel erg aaibaar wordt voorgesteld. Het is niet zo cartoonesk als Civilization Revolution maar alles komt overzichtelijk en vriendelijk in beeld.
Toch kent de game behoorlijk wat vernuftige details. Zo is het erg belangrijk waar je je steden bouwt, welke grondstoffen je onderzoekt en welke bonussen je vergaart om je economie en je leger beter en efficiënter op te bouwen. Genoeg uitdaging in het vooruitzicht dus dit najaar.

VERWACHTING

De gameplay is rechtlijniger dan Civilization IV maar de diepgang en spanning van de oude meester zie je (opnieuw) in alles terug. Ik hoop daarbij dat het niet alleen de 'oudere jongeren' zullen zijn, die Colonization straks gaan waarderen.

- \+ Net zo verslavend als het origineel.
- \+ Diepgang én toegankelijkheid.
- − Een tikje meer vernieuwing had geen kwaad gekund.
- − Slechts vier naties om mee te spelen.



JAN

SID MEIER'S CIVILIZATION IV COLONIZATION
PC
2K GAMES / TAKE TWO
1 SPELER
BEGIN OKTOBER 2008

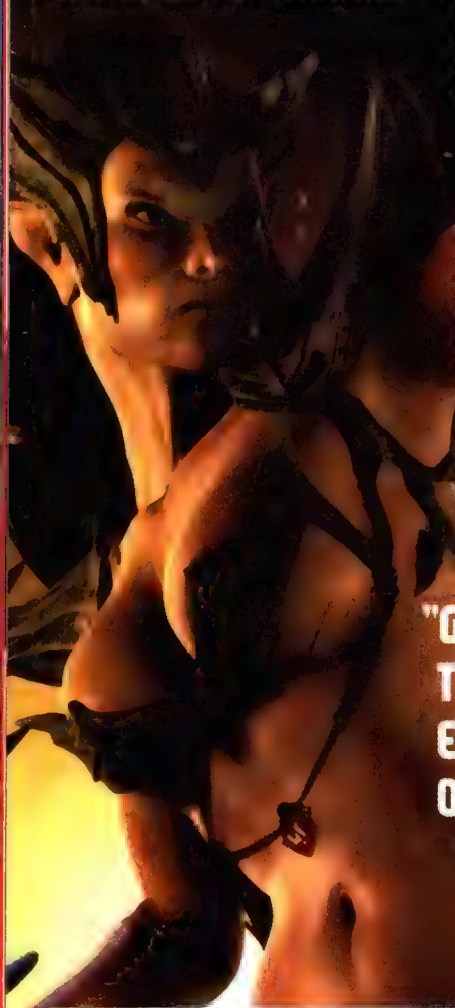
WARHAMMER ONLINE:

Steven wist op slinkse wijze een Warhammer Online bèta account te regelen en betrad undercover een online wereld verboden voor de pers. Zijn eerste ervaringen in Age of Reckoning lees je hier!



Op dit moment zijn vele ogen van hongerige MMO spelers die op zoek zijn naar een gloednieuwe ervaring gericht op Warhammer Online. Toch kampt de spirituele opvolger van Dark Age of Camelot al tijden met de nodige problemen die voortkomen uit de grote werkdruk die gepaard gaat met het neerzetten van een gelikte online spelwereld. Ontwikkelaars van MMO's weten niet hoe snel ze moeten zeggen dat ze helemaal niet willen concurreren met een niet nader te noemen spelletje van Blizzard, maar de harde realiteit is dat je als MMO niet anders kan.





IN DE IJSKAST

De druk om het tegen een gigant met een slordige elf miljoen spelers te moeten opnemen, heeft ook Warhammer parten gespeeld. Zo is op 't allerlaatst toch nog de nodige content in de ijskast verdwenen. Één van de grote trekpleisters van WAR (jaja, WoW en WAR, leuke afkortingen) is Realm versus Realm actie, waar je het in grote groepen opneemt tegen spelers van een andere Realm om de heerschappij van bepaalde steden te bemachtigen. Oorspronkelijk zou de game uitkomen met zes van die steden maar dat aantal is teruggebracht naar twee. Een behoorlijk rigoureuze actie.
Daarnaast zouden er oorspronkelijk vierentwintig klassen aanwezig zijn, verdeeld over twee facties die ieder weer onderverdeeld zijn in drie groepen, maar voorlopig zullen we het met vier minder moeten doen, die hopelijk in de nabije toekomst (samen met de ontbrekende steden) met patches zullen worden toegevoegd.

UNDERCOVER

Zo, de negatieve berichtgeving hebben we gehad. Het uitbrengen van een MMO die het moet opnemen tegen een monster dat vele jaren is opgepoetst en voorzien van extra content, is een lastige aangelegenheid. Daarom is Mythic ook niet al te happig om journalisten tot de Warhammer bèta test toe te laten. Er moet nog genoeg gebeuren en tot de laatste minuut zullen ze bezig zijn de gameplay en graphics aan te scherpen. Nu is dat altijd het geval met een MMO maar het falen van andere kanshebbers zal Mythic tot nadenken hebben gestemd en kritiek aan de hand van 'work in progress' was kennelijk niet welkom. Gelukkig heb ik dankzij m'n online buddies (thx Para!) toch een account weten te bemachtigen en undercover kennis mogen maken met de oorlog tussen Destruction en Order.

"GELUKKIG HEB IK DANKZIJ M'N ONLINE BUDDIES TOCH EEN ACCOUNT WETEN TE BEMACHTIGEN EN UNDERCOVER KENNIS MOGEN MAKEN MET DE OORLOG TUSSEN DESTRUCTION EN ORDER."

ZONDE

In alle eerlijkheid moet ik bekennen dat mijn eerste stappen in de wereld van Warhammer mij niet wisten te imponeren. De belangrijkste oorzaak daarvan waren de doffe en achterhaalde graphics. Tijdens de Character Creation mode word je geconfronteerd met lelijke character models die er in close-up belabberd uitzien.
Eenmaal in de spelwereld aangekomen zien de personages er al weer een stuk aangenamer uit (door de afstand van de camera) maar werd mijn aandacht gegrepen door de nogal levenloze omgevingen.
Nu is Dark Age of Camelot ook ooit voorzien van een engine update, en tijdens de bèta heeft Warhammer eveneens een groei doorgemaakt op visueel gebied. Voor de release kunnen een paar simpele effecten de boel nog een beetje opleuken, maar WoW zal zich in eerste instantie grafisch prima kunnen meten met Warhammer Online, wat gezien de vele jaren die tussen beide releases zit geen compliment is.
Gelukkig ben ik ook omgevingen tegengekomen, met name steden en andere afgebakende omgevingen, die er wel strak en sfeervol uitzagen. Een PvP gebied bestaande uit een stad die in de hens staat oogt dan wel weer erg aangenaam. Hoe dan ook, WoW weet me ook met een verouderde engine te vermaken dus het grafische verhaal zal voor mij uiteindelijk geen struikelblok zijn. Het draait tenslotte allemaal om de gameplay en die lijkt lekker in elkaar te steken.



AGE OF RECKONING



STEVEN SPEELT STIEKEM



VERADEMING

Zoals ik al zei speelt Realm versus Realm actie een belangrijke rol, en Realm versus Realm actie is uiteraard gebaseerd op Player versus Player actie. Dat betekent niet dat je niet samen met andere spelers of alleen quests kunt uitvoeren, of gezamenlijk uitdagende locaties kunt trotseren, maar meer dan bij de gemiddelde MMO speelt PvP/RvR een essentiële rol.

Normaal gesproken is PvP geen middel voor het verhogen van het level van jouw personage maar in Warhammer kun je ook door tegen andere spelers te strijden doorgroeien, wat in dit geval onder de noemer Rank gebeurt.

Voor eenieder die net als ik met name gefocused is op PvP in een MMO, is dit een verademing. Het gevoel dat je eerst door PvE content heen moet worstelen voordat je doelgericht met PvP onderdelen in de weer mag, kan ik missen al kiespijn, en het werken aan een personage in WAR voelt erg natuurlijk.

OVERLAP

De focus op PvP is ook merkbaar in de opbouw van de klassen. Ik heb al vaak laten vallen dat het balanceren van klassen in een MMO ondankbaar werk is zonder einde. Met wat voor personage je ook speelt, er zit altijd wel een klasse tussen waar je geen schijn van kans tegen hebt en dat leidt meestal tot het nodige gezeik op fora.

Een groot verschil met een game als WoW is dat de skills tussen veel klassen elkaar overlappen. Zoals ik al zei, zijn er in totaal zes groepen, bestaande uit Dark en High Elves, Dwarves en Greenskins en Empire en Chaos. Ieder van deze groepen zal uiteindelijk keuze hebben uit vier klassen; een tank, healer, dps en ranged dps klasse.

Nu verschilt de tank van de High Elves (Swordmaster) bijvoorbeeld wel van de tank van de Greenskins (Black Orc), toch overlappen dus veel skills. In WoW hebben veel klassen een root of snare techniek om de beweging van andere spelers te beïnvloeden, maar de aard en werking van deze verschilt volledig tussen de klassen. In WAR zijn veel van de skills tussen overeenkomstige klasse typen identiek. De aanwezigheid van twintig klassen bij de release valt dus niet te vergelijken met de negen klassen van WoW.



TACTICS EN MORALE

Naast de gewone skills kun je de personages verder uitdiepen met Tactics en Morale skills, die sterke effecten met zich mee brengen die je kunt activeren of passief hun werk kunt laten doen.

Naarmate je hogere Ranks bereikt, kun je meer en sterkere Tactics en Morale gebruiken, die bijvoorbeeld vijanden op hun plek houden, bestaande aanvallen van extra kracht voorzien of er voor zorgen dat bepaalde statistieken tijdelijk verhoogd worden.

DESTRUCTION DOMINANT

Het kiezen van een klasse in een MMO is een belangrijk onderdeel. Je zit immers, als een ontwikkelaar het goed doet, jaren vast aan een personage, en het is veel werk om het maximale level te behalen.

Ik was dan ook erg in mijn nopjes met de Black Orc klasse. Dit zijn grote groene gevaarten in puntige harnassen die de boel terroriseren. Maar in tegenstelling tot de verhoudingen bij WoW, koos in de bèta van WAR het overgrote deel van de testers voor Destruction. En mijn online familie speelt altijd graag als underdog, een gevoel dat ik op zich wel met hen deel. Evengoed voelde ik me niet helemaal op mijn gemak in het elegante harnas van een High Elf Swordmaster, dus ik hoop dat in de Live versie de verdeling tussen Order en Destruction wat gunstiger ligt en ik aan de Black Orc mag.



VERWACHTING

Warhammer Online zal slechts een paar maanden hebben zich te bewijzen omdat Wrath of the Lich King in de nek hijgt. Mijn ervaring met de bèta test heeft er in ieder geval voor gezorgd dat ik me eind september zeker in de oorlog tussen Order en Destruction ga mengen, hopelijk aan de zijde van de Greenskins.

+ Experience bemachtigen met PvE én PvP.
+ Het gevoel van oorlog dat overal in de wereld aanwezig is.
- Enkele ontbrekende steden en klassen.
- Grafisch zeker niet cutting-edge.


STEVEN

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING
PC
MYTHIC ELECTRONIC ARTS
18 SEPTEMBER 2008



THE UNLIMITED STATE OF DESTRUCTION
PRIDE PROFIT PAYBACK
SEP 2008
THIS NOTE IS LEGAL TENDER FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE
MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES
The Highest Bidder
Petitioner of Mayhem.
NILSSON
MORE MONEY MORE TOYS
100
VERKRIJGBAAR VANAF 4 SEPTEMBER
WELKOM IN VENEZUELA. WELKOM OP HET NIEUWE SLAGVELD. WELKOM IN HET LAND WAAR ALLES MOGELIJK IS. WERK ONDER CONTRACTEN. BRENG CONTACTPERSONEN OM. DOE ER WAT AAN ALS JE NIET BETAALD WORDT. JIJ HEBT DE MACHT IN HANDEN OM ALLES TE VERNIETIGEN EN OVERAL NAARTOE TE GAAN. DOE HET OP JOUW MANIER. WANT JIJ BENT EEN MERCENARY EN JOUW WIL IS WET.
WWW.MERCS2.COM
PC
XBOX 360 LIVE
PlayStation®2
PLAYSTATION 3
16+
PANDEMIC
EA

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Als je doorbladert naar pagina 55 weet je precies wat FIFA 09 dit jaar scoort. Het cijfer van PES geven we pas volgende maand, maar Jeroen laat je nu al weten welke richting het uit zal gaan.

JEROEN GEEFT EEN VOORZETJE



De vorige PES was niet echt heel erg goed. Wat zeg ik, het stelde teleur. Vooral de PS3 en Xbox 360-versies waren gewoon lelijk, toonden geen vooruitgang en speelden bovenal niet lekker.
En toch heb ik 'm helemaal grijs gespeeld. Voor een groot deel is dat te danken aan de Master League, de mode die maakt dat ik PES ondanks alles prefereer boven FIFA. zelf. PES schiet op veel vlakken te kort, zeker als we het rechtstreeks vergelijken met FIFA 09.
PES 2009 scoort desondanks toch in veel opzichten beter dan de versie van 2008, helemaal als we de graphics met die van vorig jaar vergelijken. Daarnaast zijn er meer animaties toegevoegd (bijvoorbeeld struikelpartijen) waardoor het geheel er net even wat beter uitziet.

"TOCH VOELT DE NIEUWE PES ALLES BIJ ELKAAR GENOMEN EEN STUK BETER AAN DAN HET VORIGE DEEL."



Als die Ronaldinho zo gracieus dribbelt, is het net Salinero.



Die keeper was niet te passeren omdat hij de Harry Potter spreuk kende om voorwerpen naar zich toe te laten komen.

NIEUW

De Master League is waarschijnlijk de enige reden waarom ik PES ook dit jaar boven FIFA verkies, maar FIFA 09 is gewoon veel en veel beter, niet alleen qua looks maar ook voor wat betreft het voetbal

BECOME A LEGEND

Nieuw in PES 2009 is de Become a Legend mode, waarin je een eigen speler aanmaakt (en alleen deze bestuurt), een positie kiest (alles behalve verdediging en keeper) en hem op 17-jarige leeftijd een proefwedstrijdje laat spelen.
Vervolgens krijg je een aanbieding van een aantal clubs en is het zaak om je vanaf dat moment in de kijker te spelen. Eerst alleen op trainingen en, als je het goed doet, word je op een gegeven moment geselecteerd voor het eerste elftal.
Vervolgens is het veelal bankzitten en hopen op invalbeurtjes. Dat is in het begin nog leuk, maar na vier wedstrijden op de bank (je moet echt wachten tot je in mag vallen) is de lol er wel vanaf. Become a Legend lijkt een leuke mode te worden die wellicht online hoge ogen kan gooien, maar echte PES fanaten zullen waarschijnlijk vaker in de Master League duiken.

Dat is natuurlijk leuk, lief en aardig allemaal maar wat we graag willen, is nieuwe gameplay, althans, verbeterde gameplay.
Wat dat betreft is er ook goed nieuws te melden. Knoppen worden niet langer onthouden (zoals in FIFA nog steeds gebeurt). Dus geen onfortuinlijke ballen meer wanneer je speler toevallig de bal voor zijn voeten krijgt. Ik kan niet anders zeggen dan dat ik hier bijzonder tevreden over ben, want ik ergerde me er namelijk dood aan. En ik weet dat jullie, PES fans, dat ook hadden.

BETER?

Al spelend ontkom je niet aan een aantal zaken die nog niet helemaal lekker lopen. Het overspelen van de bal verzandde in onze preview versie iets te vaak in onzuiverheid, en dat is een beetje vreemd, aangezien de vorige versie hier totaal geen last van had.
Ander puntje van kritiek is dat door de nieuwe animaties de boel een stukje trager verloopt. Spelers hebben iets meer tijd nodig om de bal te controleren en dus zul je iets vaker een tikkie terug moeten geven in plaats van gelijk de bal naar voren te kunnen spelen naar een teamgenoot die de diepte in duikt.
Toch voelt de nieuwe PES alles bij elkaar genomen een stuk beter aan dan het vorige deel, maar wat de definitieve score betreft, hou ik nog even een slag om de arm. Wel durf ik nu al te stellen dat PES 2009 de nieuwe FIFA zeker niet gaat toppen!



Die RB in 't blauw linksonder zal wel RechtsBack betekenen maar die gasten bij Konami denken toch niet dat je Diepaande MidFoor zo schrijft?

VERWACHTING

PES verbetert zich op verschillende punten, maar ik weet nu al dat ook de definitieve versie het zal moeten afleggen tegen de nieuwe FIFA.

- + Iets mooier en beter geanimeerd.
- + Er worden geen knoppen meer onthouden.
- − Erg arcade.
- − Trager dan 2008.



JEROEN

PRO EVOLUTION SOCCER 2009
PS3 / XBOX 360 / PC
KONAMI
EIND OKTOBER 2008

CHRONO TRIGGER



STEVEN IS NOSTALGISCH

Gezien de lange geschiedenis van videogames is het heel aannemelijk dat veel nieuwe gamers onbekend zijn met oude klassiekers uit het 8- en 16-bit tijdperk. Daarom zijn ports van games als Chrono Trigger des te waardevoller, want dit soort pareltjes verliezen volgens Steven nooit hun glans.

Van de vele manieren waarop je een review en preview kunt schrijven, verval ik zelf graag in een beschrijving van het gevoel dat een game mij geeft, of de ervaring van het spelen zelf.
Ik begrijp dat sommigen liever hapklare informatie krijgen voorgeschoteld, maar deze informatie kun je natuurlijk ook ergens anders vandaan toveren. En omdat het een Chrono Trigger preview en geen review betreft, neem ik de vrijheid om verder uit te weiden over de redenen waarom ik deze game zo hoog heb zitten, en waarom het zulk goed nieuws is dat de DS wordt voorzien van een port.



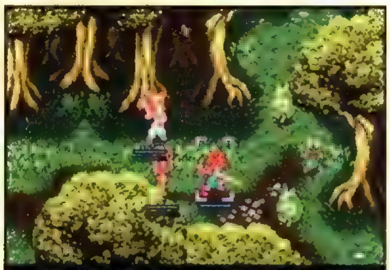
(Door: **WeDGeD**) **Shit! Dadelijk stapt MacGuyver nog door de Stargate. Snel! Verstop je tandenborstel!**

NIET NEUTRAAL

Er zijn natuurlijk sowieso externe factoren die bepalen hoe je een game ervaart, met name als het een game is die een verhalende vorm kent. Immers, hetzelfde effect is bij films merkbaar. Ik heb soms met stomme verbazing aangehoord hoe bepaalde vrienden vertelden een film niet zo tof te vinden, terwijl ik zeker wist dat gezien de kwaliteit van de film en de smaak van de vriend in kwestie, het een memorabele ervaring had moeten worden. Verkeerde verwachtingen over de inhoud en een foute stemming kunnen echter gemakkelijk roet in het eten gooien. Iemand die van duistere fantasy films houdt maar Pan's Labyrinth niet zo goed vond? Yeah right.
Punt van dit betoog? Dat de omstandigheden voor mij kennelijk perfect waren toen ik Chrono Trigger en het vervolg Chrono Cross speelde, want ik heb zelden zo genoten van RPG's. Een port van Chrono Trigger is voor mij een explosie van nostalgie en ik ben dus allesbehalve neutraal in deze.



(Door: **thomasimon**) **De eerste spin-off Wall-E is al binnen.**



(Door: **Woutervanje!**) **Volgens mij zijn we verdwaald. We komen steeds dezelfde beesten tegen.**

TOPVORM

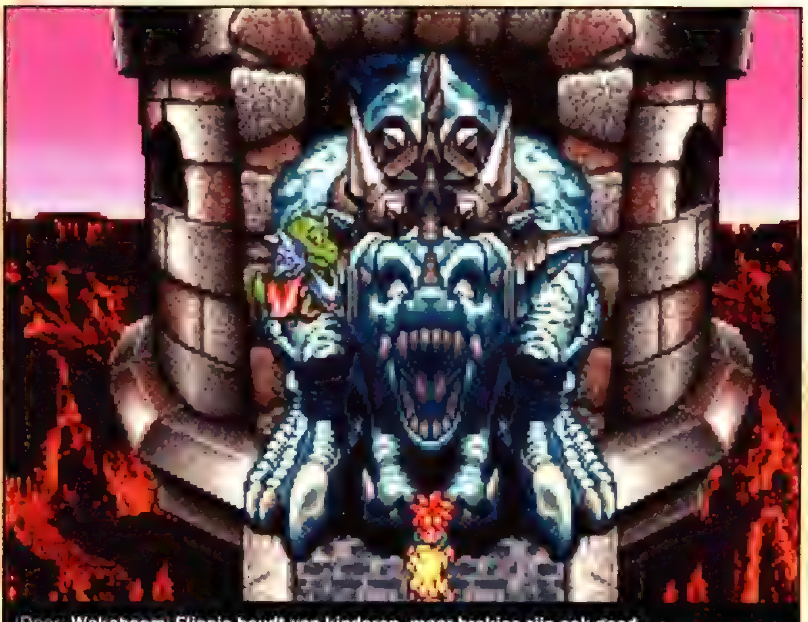
Parallelle dimensies en het bezoeken van dezelfde locaties in verschillende tijdperioden zorgen natuurlijk al jaren voor interessante gameplay, maar toen Chrono Trigger dit trucje deed op de SNES viel mijn mond open, en ging gedurende het meeslepende avontuur niet meer dicht.
De jaren dat de SNES hoogtij vierde was Square in topvorm en had de Japanse RPG-gigant zijn techniek wat betreft gameplay en verhaal geperfectioneerd.
Een port als Chrono Trigger DS is hier het 'levende' bewijs van: de presentatie, gameplay en belevingen van de personages zijn nog even pakkend als vroeger.
Games als Chrono Trigger en Secret of Mana waren pioniers op het gebied van actie-RPG's. De mogelijkheid om vrij te bewegen terwijl je wacht op een timer die bepaalt wanneer je weer een actie mag uitvoeren, past niet alleen perfect op de DS, het sluit ook mooi aan op de huidige stand van zaken binnen het RPG genre.

NIEUW OP DE DS

Met een één op één port kom je vandaag de dag als grote ontwikkelaar natuurlijk niet weg. Vandaar dat er enkele subtiele extra's aanwezig zullen zijn. Persoonlijk vind ik dit niet eens interessant, want Chrono Trigger in zijn puurste vorm is al goed genoeg. Toch is het nu optioneel mogelijk om acties aan te tikken op de touchscreen in plaats van te selecteren, ondanks dat de gehele game met alleen de d-pad en buttons te doorlopen is. Ook zal er naar verluid iets van een multiplayer mode aanwezig zijn, maar hoe deze vorm krijgt, is nog niet bekend.



"DE PRESENTATIE, GAMEPLAY EN BELEVINGEN VAN DE PERSONAGES ZIJN NOG EVEN PAKKEND ALS VROEGER."

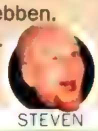


(Door: **Wakaboom**) **Flippie houdt van kinderen, maar brokjes zijn ook goed.**

VERWACHTING

Ik hoop dat ik zonder daadwerkelijk uitgebreid over de gameplay uit te weiden duidelijk heb gemaakt dat Chrono Trigger een bijzondere game is die in geen enkele DS zal misstaan, zeker niet als de DS in kwestie in handen is van een avontuurlijke gamer.

+ Een van de beste actie-RPG's ooit gemaakt altijd op zak hebben.
+ De schitterende muziek.
+ Sterke personages en verhaalvoering.



STEVEN

CHRONO TRIGGER
DS
SQUARE ENIX / GAMEWORLD
Q1 2009

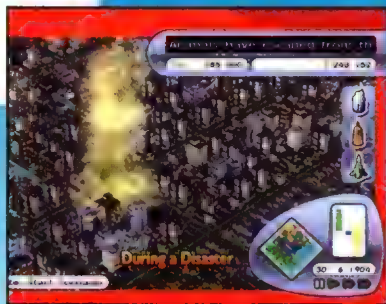
SIMCITY CREATOR

JAN ZWABBERT EEN STAD BIJ ELKAAR

Over de laatste SimCity game, SimCity Societies, was Jan maar gematigd enthousiast. De ziel en diepgang van de roemruchte voorgangers was naar zijn zeggen ver te zoeken in die game. Hij ging dan ook met enige reserve aan de slag met SimCity Creator...

Trouwe PU lezers weten dat ik Sinterklaas een warm hart toedraag. Cadeautjes, surprises, taaitaai, pepernoten... ik ben er dol op. De magie die ik als klein knaapje ervoer wanneer een groot pak mijn kant opgeschoven werd, kan ik me nog zo voor de geest halen. Maar soms zat het geluk ook in veel kleinere dingen. Zo maakte mijn buurvrouw ieder jaar een huisje van taaitaai met een speculaasdak. Dat was het summum, te mooi om op te eten gewoon.

In SimCity Creator (SCC) kan ik deze jeugdherinnering helemaal herbeleven. Wat zeg ik... ik kan een complete stad van snoepgoed bouwen!



Een tornado? Ik zou zweren dat het een wervelstorm was.

MEER UITDAGING

Bovenstaande verraadt al dat SimCity Creator een ander spel is dan je doorgaans van de stedenbouw sim gewend bent. Maar tegelijkertijd ook weer niet, want hoewel EA claimt dat de game gericht is op een jongere doelgroep, moet je ook in SCC flink aan de bak om je inwonertjes tevreden te houden.

En dus ben je ook hier bezig met belastingen, voorzieningen, huisvesting, elektriciteit, riolering, een geoliede infrastructuur, een paraat politieapparaat, uitgeslapen brandweerlieden en ga zo maar door. Het spel kent meer uitdaging dan ik vooraf had verwacht.

Het geheel is overigens liefelijk in beeld gebracht zonder kinderachtig te worden; precies zoals je verwacht van een SimCity game op de Wii.

KODDIG

Overigens kun je wel rekenen op een heel team van adviseurs die zo uit MySims weggelopen zijn, om je te voorzien van praktische tips (waarschijnlijk bedoeld voor de allerjongste stedenplanners onder ons). Je kunt deze koddige karakters ook inhuren om een deel van je stad onder hun hoede te laten nemen.

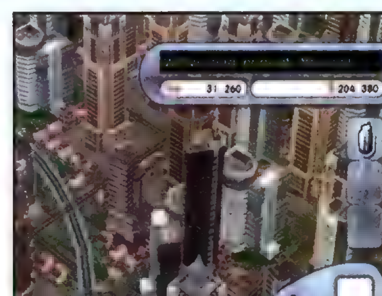
Je kunt je stad in verschillende jasjes steken; zo kun je een futuristische megapool bouwen of juist met kastelen in de weer gaan. Je kunt vrij bouwen of via de Mission mode verschillende opdrachten afwerken, oplopend in moeilijkheidsgraad. En je kunt dus een hele stad bouwen van snoepgoed. Lekker, hoor.

RAMPZALIG?

De Wii-mote laat je eenvoudig je stad naar wens ontwerpen. Je construeert niet zelf je gebouwen, je bepaalt alleen hun plek, hun functie en look. Wel bepaal je de vorm en route van wegen. En die teken je als het ware met Nintendo's zwabbercontroller: recht, bochten, in cirkels... alles kan. De game plaatst de gebouwen netjes recht of gebogen langs de kronkelwegen. Weg is de rechttoe, rechtaan structuur van de vorige SimCity games.

De Wii-mote speelt ook een hoofdrol in het destructieve karakter van SCC. want net als in de vorige SimCity spellen kun je opnieuw je eigen maaksels teisteren met natuurrampen. Door met je Wii-mote te schudden, versterk je aardbevingen, en door te gaan zwiepen veroorzaak je tornado's... die je mooie torens en gebouwen vernietigen. En dan kun je weer van voor af aan beginnen. Ja, zo werkt dat nu eenmaal in SimCity games.





Heel realistisch dit spel. Deze uitspraak hoor ik thuis ook een paar keer per week.

> "HET SPEL KENT MEER UITDAGING DAN IK VOORAF HAD VERWACHT."



DS-VERSIE

Natuurlijk komt er ook een DS-versie en die is een tikje versimpeld. Wel doorloop je hier verschillende tijdsvakken, zoals bijvoorbeeld het Stenen Tijdperk en de Renaissance. Ieder tijdvak kent zijn unieke opdrachten en steden, en de stylus is bij het stedenplannen je beste vriend.



VERWACHTING

SimCity Creator is toegankelijk en charmant maar lijkt toch genoeg diversiteit te bieden om (jongere) stedenbouwers te behagen. En een complete stad van snaaiwerk bouwen... wie wil dat nu niet?

- + Goede mix van uitdaging en laag drempeligheid.
- + Wii-mote besturing leuk toegepast.
- − Sommige missies in Mission mode wel erg simpel.
- − Online mogelijkheden beperkt.

JAN

SIMCITY CREATOR
Wii / DS
NINTENDO
26 SEPTEMBER 2008

RED FACTION:

Het slechte nieuws: Red Faction: Guerrilla komt dit jaar niet meer uit. Het goede nieuws: Red Faction: Guerrilla komt dit jaar niet meer uit. Huh? Wat voor raadsel werpt die duivelse Jan ons nu weer voor de voeten?

Sinds mijn bezoek aan ontwikkelaar Volition volg ik Red Faction: Guerrilla (RF:G) op de voet. Echter, toen ik begin dit jaar tien graden vorst trotseerde om de 'nieuwe openwereld game' te bekijken, had ik al mijn twijfels over de gecommuniceerde releasedatum van dit najaar. Volition heeft inmiddels ook toegegeven dat ze meer tijd nodig hebben om dit kroonjuweel op te poetsen. Dat is sowieso geen slechte zaak



"ALLES MAG, NIETS HOEFT, VRIJHEID BLIJHEID... BOEM!"

(want die tijd hebben ze echt nog nodig) en bovendien, maar dat is puur een gevoel, is RF:G typisch een game die door de najaarsdrukte wel eens buiten de boot had kunnen vallen. En dat verdient dit pareltje in wording niet.

IN HET VERZET

Ik ben dus eigenlijk wel blij dat mijn reis naar Mars nog even uitgesteld is... al mocht ik onlangs wel weer even ruiken aan de Rode Planeet. In London speelde ik zowel de singleplayer als de multiplayer met een



Beleefde jongen, hè? Altijd keurig achter de deur blijven wachten tot ie binnengelaten wordt.



Dat krijg je als je een huis koopt met 'actiegerichte woonkamer'.





MULTIPLAYER MET RUGZAKKEN

De multiplayer brengt een andere gameplay naar voren dan de singleplayer. Zo zijn voertuigen niet beschikbaar wegens technische beperkingen: een stabiele netcode, zestien man tegelijkertijd online en gebouwen tot op hun steunbalken en gevlochten raamwerk kapot kunnen beuken... dat vraagt namelijk nogal wat rekenkracht.
Wat wel uniek is aan de multiplayer, is de aanwezigheid van (tien of meer) backpacks. Per backpack krijg je een speciale power die een flinke impact op je handelen heeft. Het ene backpack zorgt ervoor dat je sneller kan rennen en door muren heen beukt, het andere laat je een bol van energie afvuren, weer een ander zorgt ervoor dat je een enorme hoeveelheid plakkerige mijnen meezeult en er is ook een backpack dat feitelijk als jetpack functioneert.



WERELDSE WAPENS

Ondanks dat RF:G zich op Mars afspeelt in de toekomst, is het geen typische sciencefiction setting waarin je je vernielzucht compleet de vrije loop laat. Er is nog altijd een 'grounded feel of reality' zoals de makers het zelf plegen te zeggen.
Dat zie je terug aan de wapens die in veel gevallen uit (aangepast) mijnwerkersgereedschap bestaan, maar ook aan het feit dat het roze en paarse lasergehalte tot een minimum beperkt is, en er gewoon geschoten wordt met kogels. Ook dat maakt dat je je nèt effe beter inleeft in de game.

GUERRILLA

JAN LEEFT ZICH UIT



behoorlijke stabiele versie van RF:G. Als rebellenleider op Mars moet jij het totalitaire regime van de EDF (Earth Defence Force) omver werpen en dat doe je door hun basissen uit te schakelen. En hoe doe je dat beter dan door ze in de as te leggen? Je begint in de outlands maar langzaam ruk je steeds meer op naar de meer geciviliseerde gebieden en steden.
Het leuke is dat je acties er echt toe doen: hoe meer schade je toebrengt aan de EDF, hoe meer mijnwerkers zich aansluiten bij het verzet. Dat betekent dat in latere missies minilegertjes van niet-speelbare personages aan je zijde vechten, terwijl je aanvankelijk de klussen in je eentje of hooguit met een handjevol versterking moet klaren.

STRATEGISCHE DESTRUCTIE



De pijler van de game blijft natuurlijk nog steeds het, op natuurkundige en wiskundige berekeningen gebaseerde, destructiemodel van de game. Alles kan kapot en daarmee bedoel ik ook álles. Geen muurtje, geen deurtje, geen omheining blijft staan, en als je dat wilt, blijven er slechts puinhopen over van bruggen, muren of gebouwen.
Afgezien van de lol die je daarmee ervaart, is de destructie natuurlijk hèt middel om de vijand op velerlei manieren uit te schakelen. En dat biedt tijdloos vermaak. Tijdens diverse missies is het van belang goed te kijken naar de omgeving en de mogelijkheden die deze biedt. Als je bijvoorbeeld weet dat EDF troepen aan het oprukken zijn en langs een bepaalde pas aan komen stormen, loont 't om een hinderlaag te leggen. Bijvoorbeeld door de brug boven een strategische positie helemaal vol te proppen met sticky mines en op het juiste moment tot ontploffing te laten brengen. Wanneer jezelf een basis van de EDF belaagt, is 't dan weer verstandig om de wachtposten met de grond gelijk te maken zodat er niet over de radio gemeld wordt dat jij eraan komt.
De Rambo's onder ons kunnen echter ook in een truck springen en recht op de basis inrijden. Je schakelt zo opzeker een aantal EDF manschappen uit, inclusief het gebouw waar ze zich in verschansen.

ALLES MAG

Grootste verandering die de makers sinds begin 2008 hebben doorgevoerd, is de camera. Het is nog steeds een third-person actiongame maar de camera zit dichter op je personage, een beetje schuin achter hem. Hierdoor is de game ook perfect te spelen als shooter, waarbij je automatisch aan muurtjes plakt en ook vanachter cover kunt schieten of desgewenst blind fire kunt toepassen. Soms komen de EDF troepen van alle kanten en dan zijn ouderwetse shootouts de enige manier om langszij te komen.





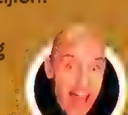
Als je RF:G dus volledig als een schietspel wilt spelen, kan dat ook. En dat is exemplarisch voor de hele game: alles mag, niets hoeft, vrijheid blijheid... BOEM!



VERWACHTING

Zoals de gravity gun in dienst stond van de overall gameplay van Half-Life 2, zo zal in Red Faction: Guerrilla het vernietigende karakter de spel-ervaring naar een hoger plan tillen. Ik kijk erg uit naar de destructieve gameplay, al hoop ik wel dat het geheel divers en boeiend genoeg blijft.

- \+ Totale destructie.
- \+ Verschillende speelstijlen.
- \+ De wapens.
- − Mars oogt vooralsnog een beetje saai.
- − Hoe divers zijn de missies?


JAN

RED FACTION: GUERRILLA
PC / PS3 / XBOX 360
VOLITION / THQ
Q1 2009

DS GAMES
EEN RARITEITENKABINET

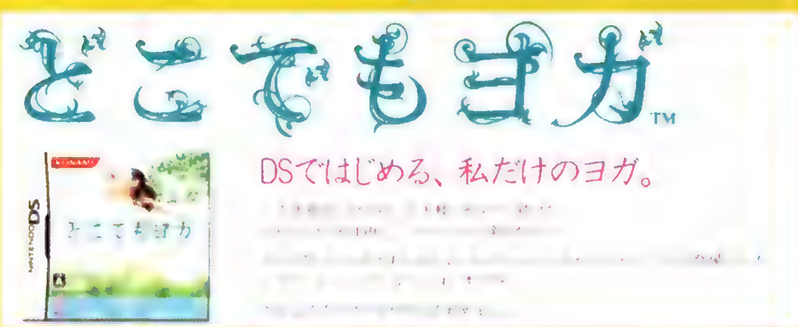
Het viel ons op dat DS games de laatste tijd steeds absurdere onderwerpen meekrijgen. Wij doken er een aantal voor jullie op, en omdat we nu eenmaal denken alles beter te kunnen, verzonnen we gelijk een paar nieuwe titels die producenten kunnen gaan maken. Lees snel verder en verbaas je!





DOKODEMO YOGA, LET'S YOGA, QUICK YOGA EN PERSONAL YOGA TRAINING

- Wat is het: Yoga games voor de DS!
- Wat is de bedoeling: Een (Japanse) dame vertelt hoe je moet ontspannen, en de DS laat de juiste houdingen zien.
- Real-life alternatief: Een échte Yoga cursus volgen. Of gewoon wat minder DS-en, word je ook ontspannen van.



PAINT BY DS & PAINT BY DS MILITARY VEHICLES

- Wat is het: Een schilder- nou ja, een kleurboekgame.
- Wat is de bedoeling: Volgens de makers is dit een "digitaal kleurboek dat spelers uitdaagt om schilderijen van bekende schilders, zoals 'Le Pont de Langlois' van Vincent Van Gogh en 'Le Golfe de Marseille' van Paul Cézanne, na te maken..." Er is ook een variant waarbij je oorlogstuig in mag kleuren. Tja...
- Real-life alternatief: Jan Wolkers maakte in zijn jonge jaren schilderijen van uitwerpselen en urine maar met wascokrijtjes op stoeptegels kun je ook hele leuke dingen doen.

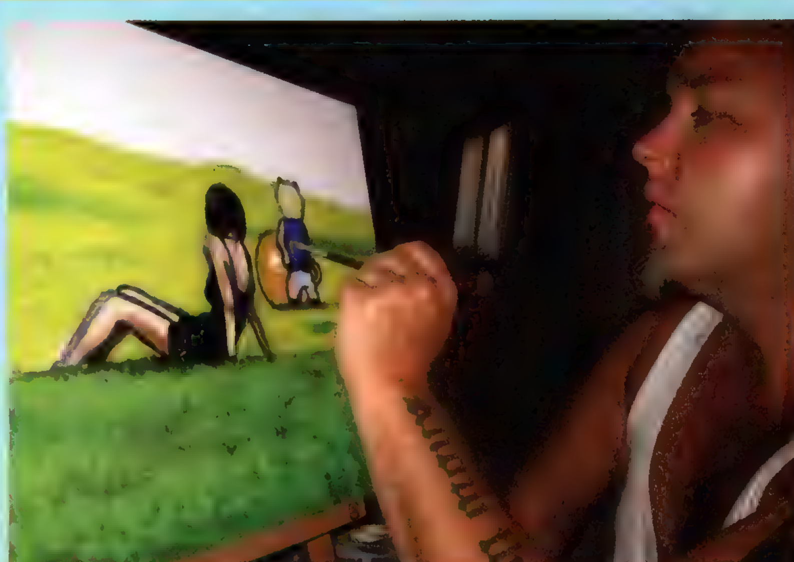
KOKORO GA URUOU BIREI AQUARIUM DS: TETRA - GUPPY - ANGELFISH

- Wat is het: Verander je DS in een aquarium!
- Wat is de bedoeling: Verzorg je vissen dag in, dag uit.
- Real-life alternatief: Koop een kom water met echte guppen. Of ga naar het dolfinarium, zie je pas echt stoere vissen.











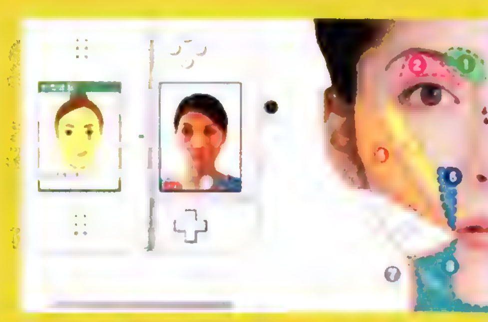
SOMMELIER DS

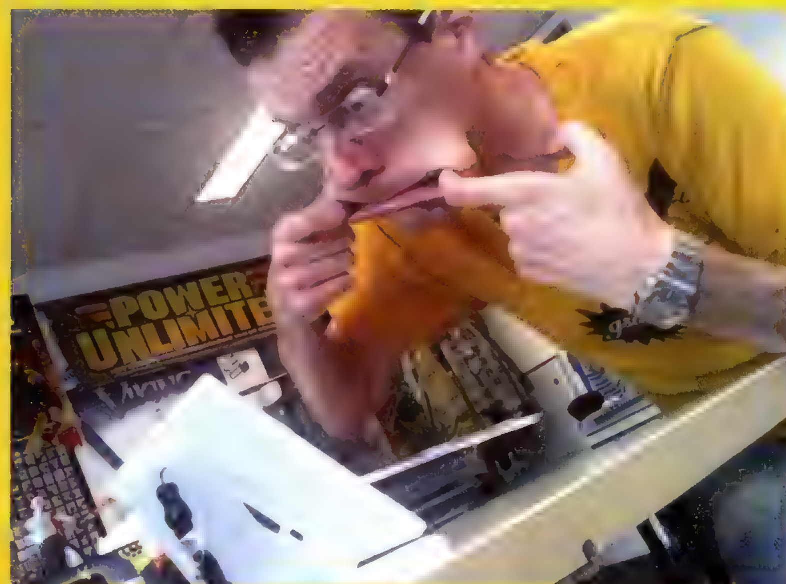
- Wat is het: Een hoe-word-ik-een-wijndes-kundige game.
- Wat is de bedoeling: Middels deze wijngids weet je welk druivennat bij welk gerecht te nemen.
- Real-life alternatief: Dronken worden in de kroeg.



FACE TRAINING / OTONA NO DS KAO TRAINING

- Wat is het: Het is een game voor de vrouwen om hun gezichtsspieren te trainen en zo rimpels tegen te gaan.
- Wat is de bedoeling: Rare bekken trekken. Het spel komt met een kleine camera die je op je DS klikt waardoor je kunt zien of je wel de goede grimassen trekt!
- Real-life alternatief: Je kunt natuurlijk ook een pot rimpelcrème kopen. Of gewoon wat meer lachen in het leven.





JOSHIKOUSEI NIGERU! SHINREI PUZZLE GAKUEN

- Wat is het: Een survival-horror puzzelgame.
- Wat is de bedoeling: Bejeweled meets Blood Siren. Letterlijk.
- Real-life alternatief: Al sla je ons dood met de zomereditie van Denksport.







EXCLAMATION WARRIORS

Wat is het: Een soort Power Rangers superhelden rip-off avonturen spel.

Wat is de bedoeling: Je moet de hele tijd in de microfoon van de DS blèren om zo je kolderieke groepje helden acties te laten doen.

Real-life alternatief: Word trainer van een pupillen voetbalteam, en schreeuw ze naar de overwinning.

DE MEEST ABSURDE DS GAME DIE JE KENT?

JJ: Bij Guitar Hero sta je natuurlijk al een beetje voor aap met je plastieken gitaartje, maar dat lijkt nog ergens op. Maar mij zul je niet zien met Guitar Hero: On Tour op de DS. Hoe stom staat dat, met een plectrum op een handheldje staan te scratchen? Dan speel ik nog liever luchtgitaar.

Wouter: Dat is Doki Doki Majo Shinpan (zie volgende pagina). Helemaal niet ziek! Dit is een absurd toffe game!

Jan: Dat was een game waarin je hondenpoep van een plein moest halen, muizenkeutels moest prikken en vogelpoep van auto's moest wassen. Inderdaad, een echte schijtgame!

Maarten: Dat moet Let's Yoga zijn. Een spel waarbij je gewoon yoga oefeningen doet. Op het scherm doet een poppetje het voor en jij moet het nadoen. Dat kan nooit de bedoeling zijn.

Steven: Ik blijf mij ieder jaar op de Tokyo Game Show verbazen over de vele metro- en treinsims. Op een vaste rails door simpelweg gas te geven en te remmen van station naar station tuffen? Hoe leuk is dat nou?

Jeroen: Dat is die Otona No DS Kao Training, face trainer dus. Ik was zoooo benieuwd naar die game dat ik hem gewoon heb geïmporteerd. Of het werkt? Geen idee. Maar dagelijks gekke bekken trekken is op zich grappig, maar niet iets wat ik momenteel nog doe. De game ligt dan ook netjes in de kast.

Jurjen: Minagara Oreru DS Origami is geen spel, maar een soort cursus Origami. Middels tekst en animaties wordt in dit programmaatje voor de DS bijvoorbeeld uitgelegd hoe je een vis, een zwaan of een kikkerkop kunt vouwen. Misschien niet de overtreffende trap van rariteiten, maar toch duidelijk iets wat je buiten Japan niet snel in de hitlijsten zal tegenkomen.



DOKI DOKI MAJO SHINPAN

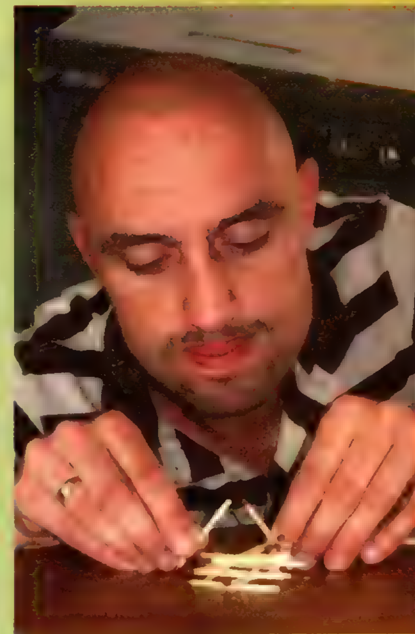
- Wat is het: Een heuse Japanse schoolmeisjes-aanraak game.
- Wat is de bedoeling: In deze game vraagt engel Lulu aan je om een heks te vinden die zich op een basisschool bevindt. Hoe? Door kleine meisjes te bevoelen! De heks heeft namelijk een bepaald teken op haar lichaam en de enige manier om dat te vinden, is door met je begerige handen de onschuldige lichaampjes van basisschoolleerlingen te betasten.
- Real-life alternatief: Als je deze game oprecht leuk vindt, wordt het tijd voor een bezoekje aan de psychiater.



MATCHSTICK PUZZLE

- Wat is het: Een puzzelgame rond luciferhoutjes.
- Wat is de bedoeling: 160 puzzeltjes met luciferhoutjes oplossen.
- Real-life alternatief: Het is leuker om met echte luciferhoutjes de Eiffeltoren na te bouwen.









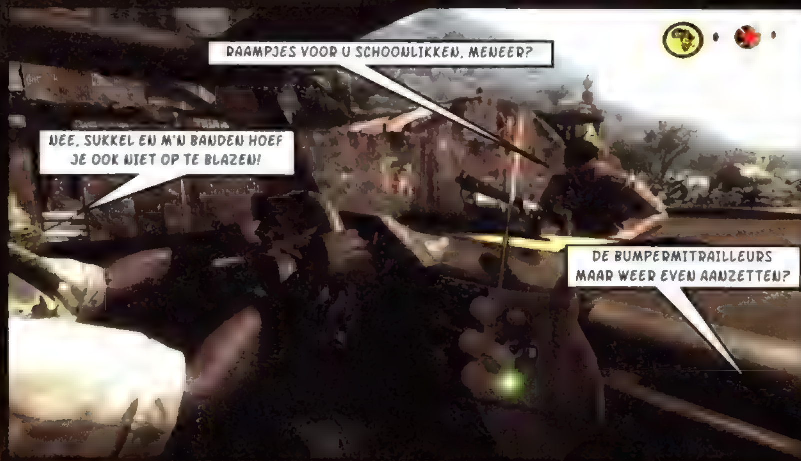
WELKE GEKKE / APARTE DS GAME MOET ER ZEKER NOG EENS KOMEN?

JJ: Gewoon een programma waarmee je echt toffe tekeningen kunt maken en die je dan weer naar je vrienden hun telefoon kunt mailen. En bij tekeningen heb ik het over manga stuff of comics, geen kinderlijk gekrabbel.
Jurjen: Een Babysitter DS die inclusief een draadloze ontvanger en cameraatje wordt geleverd. Het cameraatje bevestig je boven het wiegje van je baby, de draadloze ontvanger steek je in de GBA-cassette-opening van je DS. Vervolgens kun je rustig naar de kroeg gaan, alwaar je je DS opengeklapt op de bar zet, zodat je telkens tussen twee biertjes door even kunt kijken of de kleine nog onder de lakentjes ligt. De afzetmarkt voor een dergelijk programma zal alleen in Assen al enorm zijn.
Jeroen: Ik zie wel potentie in een Bonzai kweek game, waarin je een Bonzai boompje dagelijks moet verzorgen, dus vanaf het zaadje tot de uiteindelijke boom. Je moet hem snoeien, water geven, tegen hem praten... dat wordt een toppertje.
Maarten: Een programmaatje waarbij je snel aantekeningen kunt maken over chicks die je op straat tegenkomt. Zo zullen er ruimtes zijn waarin je vlug iets kunt noteren in de categorie ass, tieten, gezichtje, kleur haar, de benen, ogen; je snapt 'm wel, toch? Fuck, wat een geweldig idee!!!
Steven: Een game over zelf tatoeages en piercings ontwerpen en deze op het lichaam aanbrengen. Met een tang een stuk huid vastpakken en er vakkundig op het aangegeven punt een naald doorheen jassen. Met de vele lichaamsdelen die bewerkt kunnen worden, hoeft er geen tekort aan gameplay te zijn.
Jan: Ik wil helemaal geen gekke, kolderieke games, ik wil gewoon meer meesterwerken als Zelda: The Phantom Hourglass!
Wouter: Ik wil graag een holbewoner zijn om dan met de stylus mijn holbewonerwijf aan haar haar over de grond te slepen. Sorry hoor, het is net uit met mijn vriendin dus ik heb nogal wat frustraties in m'n lijf...
Ed: Waarom is er nog geen goede DS game die beschrijft hoe je met huisdieren omgaat? Ik probeer al maanden tevergeefs enig gezag over onze hamster te krijgen, maar dat beest owned me!



FAR CRY 2 M

Montréal en Afrika liggen voor Wouter inmiddels in het verlengde van elkaar. Want ook de twee keer dat hij de hoofdstad van Canada bezocht, werd hij naar de vlakten, jungles en savannen van Afrika gestuurd. Deze keer mocht hij de multiplayer van Far Cry 2 een voorzichtige zwengel geven.



Nog maar kort geleden kwamen games als Assassin's Creed en BioShock zonder problemen weg met het ontbreken van een multiplayer. Verklaringen als "de singleplayer biedt al genoeg uurtjes speelplezier" of "de game leent zich nu eenmaal niet voor een multiplayer-ervaring", werden als zoete koek geslikt. Maar sinds GTA IV, als leider der free-roaming games, multiplayer ondersteunt, kan de rest natuurlijk niet achterblijven. Tenminste, ik heb het gevoel dat Ubisoft Montréal met deze gedachte in het achterhoofd hun game heeft uitgebreid.

VERPLICHT NUMMERTJE?

Is de multiplayer van Far Cry 2 dan een verplicht nummer geworden? Of is het zonder meer een volwaardig onderdeel van de game te noemen? Op die eerste vraag zeg ik 'nee, mallerd!', maar die tweede vraag moet ik toch ook negatief beantwoorden. Op zich vind ik dat FC2 met alleen een singleplayer al een heel mooi cijfer had kunnen scoren. Als BioShock of Assassin's Creed geen multiplayer nodig hadden om door het gameminnende volk met jippies en hoezees ontvangen te worden, dan zou deze Afrikaanse shooter daar wat mij betreft ook mee weg kunnen komen.

Toch hebben Clint Hocking en kornuiten zich er niet gemakkelijk van af gemaakt en dus kon ik wederom, met inmiddels de nodige routine, mijn koffer inpakken om naar het mooie Montréal te vertrekken. Daar waar de serveersters je betoveren met hun glimlach, waar je voor tien dollar een slet op je schoot krijgt en waar Afrika om de hoek ligt.

INSECTERIGE ZANDBAK

Een zes uur lange vlucht en anderhalve dag chillen, zuipen en stripbars bezoeken later, bevond ik me eindelijk in het Ubisoft kantoor, waar na een korte presentatie, de Xbox 360-controller in mijn soepele gamejournohandjes werd gedouwd. Eerst nog maar even de singleplayer bevoelen dan, ook al was Ubi op deze manier een beetje aan het proberen om een Jezuïet er van te overtuigen dat Jezus een toffe knakker is. Ik ben er namelijk inmiddels wel van overtuigd dat die shit tof wordt en kijk dan ook uit naar een reviewcode die ik rustig in mijn uppie op mijn eigen slome wijze kan doorspelen.

Maar nee, ik mocht eerst nog rondspacen in een behoorlijk buggy

> "DE MULTIPLAYER IS ABSOLUUT VERMAKELIJK, MAAR HET IS NIET DE REDEN WAAROM JE DE GAME STRAKS ZAL MOETEN AANSCHAFFEN."

MAAK JE MAP

Zowel op de consoles als op de PC kun je in een uitgebreide editor je eigen maps maken. Helaas ging de demonstratie hiervan niet door, iets wat soepeltjes door de PR-dude onder het kleed werd geveegd.

Hoe uitgebreid de map editor zal zijn, weet ik dus nog niet precies, maar ik kan je wel vertellen dat de usermaps online netjes georganiseerd worden dankzij een ratingsysteem.

Je krijgt een bepaald bedrag in pegels om een map te bouwen en op de consoles is deze hoeveelheid casheronis altijd hetzelfde en dus beperkt.

Op de PC, mits je een flinke science-fiction machine hebt, is dit bedrag een stuk hoger. Het kan dan wel problematisch worden voor je online buddies met een mindere compu om de kaart fatsoenlijk te kunnen spelen, en hoe meer mensen hier trubbels mee hebben, des te lager de populariteit van je creatie qua rating wordt.



ULTIPLAYER





zandbak terwijl een van de ontwikkelaars mij met zijn zachte stem (nogal gay overkomend dankzij een Frans accent) in goede banen probeerde te leiden. Goede banen die ik het liefst zelf had willen vinden, maar oké, er zijn vervelendere dingen om je op een mooie zomermiddag in Canada mee bezig te houden.

KILL SQUAD

Ik kreeg aardig wat vrijheid gedurende deze speelsessie, maar helaas zorgden bugs weer voor behoorlijke beperkingen. De eerste missie die ik volbracht, verliep echter vrijwel vlekkeloos. In mijn basis (een hutje waarin je slaapt, ammo ophaalt en dat je volgens de devs later in het spel nog enigszins kunt customizen) kreeg ik van een grote negerin een opdracht. Ze vertelde me over een squad van wapenleurende modderfokkers die ik een hoofdopening rijker moest maken en waarvan ik wat uitrusting moest [illegible]
Er waren twee manieren [illegible] ergens anders op de map in een villa opzoeken, hem een roestig kapmes op de strot zetten zodat hij contact op zou nemen met de moederneukers via de radio, om hen de opdracht te geven te verkassen naar een andere plek die voor mij veel beter geschikt zou zijn om mijn plannen uit te voeren.
Ik heb beide manieren uitgeprobeerd, en eigenlijk komt het erop neer dat manier 1 sneller is en manier 2 leuker. Ben je dus een haastige, knallen-en-weer-doorgaan JJ dan kies je voor 1 en ben je een geduldige, voor alles zijn tijd nemende Wouter dan kies je nummer 2.

MET Z'N ALLEN

Maar Ubi had me uiteindelijk de halve aardbol laten overvliegen voor



In de woestijn komt het regelmatig voor dat ze elkaar op de korrel nemen.

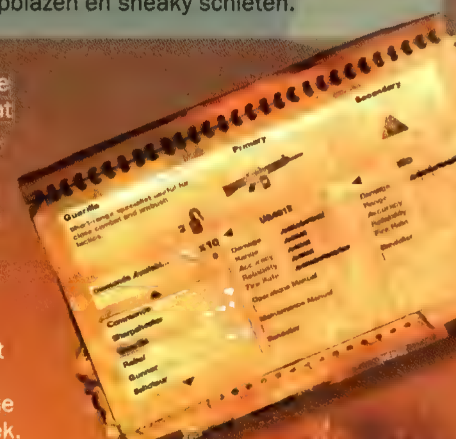
de multiplayer van Far Cry 2 en daar mocht ik na een culinair verantwoorde lunch dan eindelijk 's middags mee rollebollen.
Online heb je een viertal modes tot je beschikking: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Diamond [illegible] een vlag en Uprising is de meest tactische van de vier, waar ik zo nog op terugkom. We warmden onze skills een beetje op met een potje TD, en dat ging best lekker en soepel. We waren niet speciaal naar elkaar op zoek in het vijftig vierkante kilometer grote Afrika, maar liepen elkaar constant tegen het lijf in een alleraardigste, vrij kleine map die verdacht veel leek op die kampementen waar je je in de singleplayer een weg door knalt.
Er waren genoeg plekken om dekking achter te zoeken of een tijdje te snipen (langdurig snipen ging niet, want je werd altijd wel gespot voordat je te veel aan het ownen was) en de map bood bovendien de mogelijkheid voor de nodige tactiek. Niet dat wij eigenwijze journo's dat überhaupt probeerden, maar als je wat minder autistisch bent en communicatief wat vaardiger, dan is de mogelijkheid zeker daar.

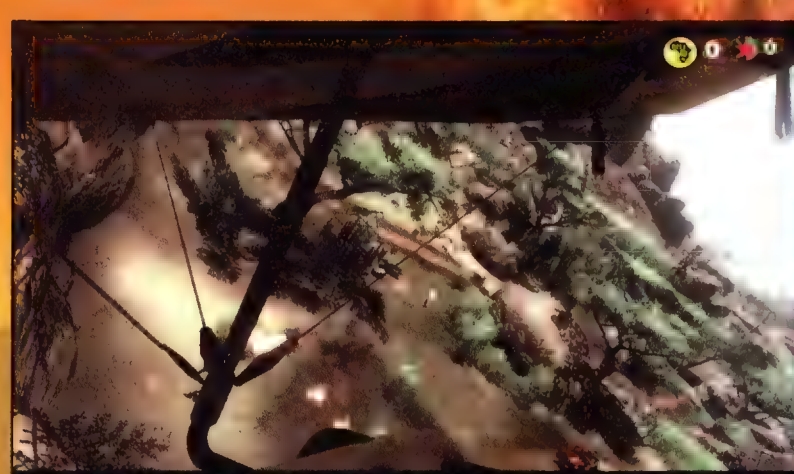
WOUTER DOET HET MEERSPELER STANDJE



CLASSES APART

Met de volgende soorten warriors zal je in de multiplayer aars kunnen kicken.
Commando: Het bekende allround type dat schiet met assault wapens vanaf gemiddelde afstand.
Sharpshooter: De scherpschutter doet het natuurlijk niet op één meter afstand.
Guerrilla: De tegenhanger van de scherpschutter en dus gespecialiseerd in het knallen op korte afstand.
Rebel: Deze mafkees is goed in het frituren van zijn vijanden met de vlammenwerper en ook een RPG vindt hij een fijn schietmiddel.
Gunner: Goed om vaste punten mee te verdedigen en vooral gedreven in het schieten met volautomatische wapens.
Saboteur: Specialist in dingen opblazen en sneaky schieten.





Dat kan je in Afrika zomaar overkomen; dat je op vakantie bent, een hangglidertochtje maakt, en dat dan ondertussen een burgeroorlog uitbreekt.





(Door: **seveneleven**)
Het opblazen van auto's wordt in dit spel ook wel een Car Fry genoemd.



(Door: **Spikespiegel**)
Lekker handig in de Afrikaanse wildernis: een geweer met wc-rollen.

DOODPARTIJ

Een potje Deathmatch deden we in een dorpje vol met zandstenen huisjes, een soort primitieve nederzetting die zo uit een Prince of Persia game had kunnen komen. Met name de vele hoogteverschillen maakten deze map interessant, een gegeven dat ons aanmoedigde om vooral veel sniperkogels en raketten heen en weer te sturen.
Capture the Diamond speelde zich af op een soort plantage, compleet met kassen en landerijen. Inmiddels begon ik er behoorlijk plezier in te krijgen en hield ik me al wat meer bezig met de verschillende klassen (zie kader) en de upgrademogelijkheden. Je kunt namelijk in level omhoog gaan en elke keer als dit gebeurt, krijg je als welkomstgeschenk een mooie, fonkelende diamant (ik zie een patroon!). Deze kan je toebedelen aan de verschillende klassen om zo de daarbij horende wapens in range, kracht of houdbaarheid (wapens kunnen na veelvuldig gebruik kapot gaan, net zoals in de singleplayer) toe te laten nemen. Het levelen ging behoorlijk snel en voordat ik het wist had ik al meerdere diamanten achter verschillende klassen staan, maar de mensen van Ubi Montréal vertelden me dat dit in een ranked potje en op hogere levels een stuk langzamer gaat.



(Door: **Spekboy 7**)
NS veel problemen met zwartrijders in Afrika.



(Door: **FR4ever**)
Wie heeft verdomme nou weer die pizza tricolore laten aanbranden?

GOOD TIME

Toen was het tijd voor Uprising, de mode waar ik nog wel het meest nieuwsgierig naar was. Hierin heeft je team een kapitein waarmee je drie punten op de kaart moet veroveren en verdedigen. Heb je deze plekken onder controle, dan moet je de kapitein van het andere team afmaken om de ronde te winnen. Ik was er helemaal klaar voor... maar mijn vriendelijke begeleider moest mij op dit cruciale moment op de taxi naar het vliegveld schoppen, [illegible] hoe het vliegtuig voor mijn neus vertrok.
Haastig nam ik afscheid van de Ubi-heren, deelde mijn gloednieuwe visitekaartjes uit waarbij ik er per ongeluk eentje van het Pussy Corps aan lead designer Clint Hocking gaf. "Well, it looks like you had a good time last night!", zei deze lachend toen hij de stripclubreclame bekeek. Met een rood hoofd trok ik het kaartje uit zijn hand en gaf hem nog snel de goeie...
"A good time, a good time..." Clint had gelijk, het waren inderdaad weer mooie tijden daar in Canada.



TREK JE BEK EENS OPEN

Tijdens de lunch vroeg ik aan Clint Hocking (dat was dus voordat ik mezelf enigszins voor Sjaak zette door hem een verkeerd visitekaartje te geven) waarom ze er eigenlijk voor gekozen hadden om de hoofdpersoon in Far Cry 2 zijn bek te laten houden. Het is zo'n stille, net zoals die knakker uit GTA III, weet je wel. Ik had namelijk begrepen dat Clint aan de Splinter Cell games had gewerkt en Sam Fisher is juist het tegenovergestelde van een silent lead.
Clint zei daarop: "Het verhaal dat wij willen vertellen in FC2 heeft geen pratende hoofdpersoon nodig. Bovendien kan je kiezen uit negen verschillende personages en het is gewoon te fucking veel werk om zoveel verschillende voice actors zoveel dingen te laten zeggen. Je moet weten dat het verhaal dynamisch is en omdat het verhaal zich aanpast aan wie van je buddies nog leven en wie niet, zijn er dus verschrikkelijk veel verschillende soorten teksten mogelijk.
Maar je hebt gelijk, iemand als Michael Ironside als acteur voor je hoofdpersoon, dat is echt cool. Ik heb het verhaal voor Chaos Theory geschreven en het was echt tof om Sam z'n teksten aan Ironside zijn stem aan te passen. Maar voor Far Cry 2... tja, we hadden de keuze voor een stille hoofdpersoon al heel vroeg in het ontwikkelproces gemaakt."



VERWACHTING

De multiplayer van Far Cry 2 is absoluut vermakelijk, maar het is niet de reden waarom je de game straks zal moeten aanschaffen. Om het een extraatje te noemen, daarmee doe je de soepele actie en sterke opties tekort, maar net zoals je Call of Duty 4 niet om de campaign speelt, zo speel je Far Cry 2 straks niet om de multiplayer.

- \+ Map Editor en de bestaande veertien maps zijn ook vet.
- \+ Level- en klassesysteem.
- − Beetje weinig modes.
- − De singleplayer overmeestert de multiplayer met één pinkie.

WOUTER

FAR CRY 2
XBOX 360 / PS3 / PC
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
HERFST 2008

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Jeroen speelt niet zo heel veel racegames, maar voor een beetje rondcrossen met Midnight Club is de Zaanse slungel altijd wel te porren. Je kunt je alleen afvragen of scheuren met de multiplayer van Midnight Club Los Angeles wel een goede voorbereiding is op z'n rijexamen van deze maand...

JEROEN MAAKT VETTE STEALS

> "IK GILDE HET UIT VAN PLEZIER, DIT TOT ERGERNIS VAN DE OVERIGE COUREURS."

Het eerste dat me opviel aan MCLA was dat ik meteen weer het vertrouwde Midnight Club gevoel kreeg. Ik hoefde niet te wennen, het zat gelijk goed. Je kent het wel: even handrem en gas indrukken voor de start van een race om wheelspin te genereren waardoor je meteen een vliegende start hebt. Tijdens het rijden kun je nog even in de slipstream blijven hangen van een tegenstander om er met een druk op de nitroknop langs te scheuren.
Al die vaardigheden had ik ook wel nodig om nog een klein beetje in de buurt te blijven van de Rockstar-medewerkers, want die gasten kenden natuurlijk alle sluiproutes.
terwijl de overige coureurs de vlag van je trachten te stelen.
Hoe tof dit is bleek wel uit de vele spectaculaire steals die tijdens de wedstrijden werden gemaakt. Zo achtervolgde ik een Rockstar-medewerker met de vlag in z'n bezit, over het strand. Hij ging recht op de base af die zich net na een springschans bevond.
Al buttonbashend op de nitro-knop

MOTOREN

Tijdens de multiplayer sessies hebben we overigens niet alleen met vette bakken gereden (naast de VW Golf ook met een dikke vette muscle car en sportscars) maar ook op motoren rondgescheurd en dat is wel effe andere koek. Niet alleen omdat de motoren bloedsnel gaan maar ook omdat ze super wendbaar zijn, als je tenminste je gewicht op de juiste momenten verplaatst. Overigens heeft men het motorrijden wat meer vergeeflijk gemaakt waardoor je minder snel van je fiets afvliegt als je even een vangrail schampt.
Rijden op de supersnelle tweewielers vergt behoorlijk wat oefening maar als je het eenmaal onder de knie hebt dan kun je zeker heel wat wannabe coureurs stof laten happen.



Hij heeft al de nodige brandwonden opgelopen door die uitlaat. Z'n vriendin ook, die heeft het eveneens niet zo op uitlaat pijpen.



De kans dat je met een Mitsubishi Lancer een race wint, is net zo groot als de kans dat je tussen het publiek bij het Noord- Drents kampioenschap klootschieten een naakte, blonde Japanse een Sudoku ziet oplossen.

MEER DAN RACEN ALLEEN

Vanzelfsprekend draait het in MCLA om het pure racen, maar daarnaast zijn er ook wat grappige variaties toegevoegd, zoals bijvoorbeeld het onderdeel (Team) Capture the Flag (CTF), waarbij het zaak is om een vlag te pakken en deze naar een punt (base) op de map te brengen zette ik de achtervolging in. Het gat werd steeds kleiner. Hij ging de schans op voor de jump en in de lucht naderde ik met mijn voorbumper zijn achterbumper, tot ik hem zachtjes aantikte en vlak voor de base, midden in de lucht, de vlag van hem stal! Ik gilde het uit van plezier, dit tot ergernis van de overige coureurs.



Ik zag ooit in Korea een bumpersticker met daarop: 'Ik hou van honden... ze smaken een beetje als kip'.

MIDNIGHT CLUB MARIO KART STIJL

Net als in de Dub Edition kun je weer online racen met of zonder power-ups. Met power-ups krijgt deze urban racer wel een Mario Kart karakter, waarbij je de tegenstanders in ijsblokken veranderd, ze verblindt met een grote lichtflits of het sturen omdraait, je weet wel; links is rechts en rechts is links. Erg lullig wanneer je net een bocht nadert.
Ook in singleplayer kun je weer de gebruikelijke power-ups inzetten, zoals Roar en Agro.
De mogelijkheden zijn natuurlijk wel afhankelijk van je gekozen voertuig.

VERWACHTING

Iedereen die van multiplayer races houdt, kan z'n lol op, zeker wanneer je wat vette bakken in de singleplayer hebt vrijgespeeld.

+ Meer dan alleen racen.
+ Power-ups maken het geheel spectaculair af.
- Je moet de stad echt kennen voor je online gaat...
- ... en vette wagens hebben vrijgespeeld.



JEROEN

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES
XBOX 360 / PS3 / PSP (MIDNIGHT CLUB LA REMIX)
ROCKSTAR SAN DIEGO / ROCKSTAR GAMES
10 OKTOBER 2008

LEIPZIG 2008 AFFENGEIL? JAWOHL!

Leipzig is de saaiste, smerigste en lelijkste stad van Duitsland. Je wilt je hond er nog niet laten inslapen. Toch trekken we er elk jaar weer massaal naar toe, omdat deze stad drie dagen in augustus het episch centrum is van de game-industrie. Eens per jaar borrelt 't en bruist 't in deze uit z'n krachten gegroeide paardenstal, want dan is er de Games Convention in de Leipziger Messe!

Namens PU reisden Jan, Steven, Wouter en Maarten af naar de verpauperde Oost-Duitse stad. Op het moment dat Maarten en Wouter, die samen in één auto reden, de grens van Nederland over waren en zich op de Duitse Autobahn begaven, werd het gas dan ook diep ingetrapt. Totdat een Nederlandse auto direct de achtervolging inzette. Maarten reageerde enthousiast. "Hé, die Nederlanders willen racen! Wat leuk!"
Omdat de teller van de geleende HUB auto echter niet verder wilde dan 220, ging de blonde baklap met de staart tussen de benen opzij om de nog snellere Nederlander te laten passeren. Toen bleek dat Jan en Skate in die auto zaten, was de cirkel rond. Wat een toeval! Wat is de kans!? Het zou een fantastische tijd worden daar in Leipzig, dat stond nu al vast.

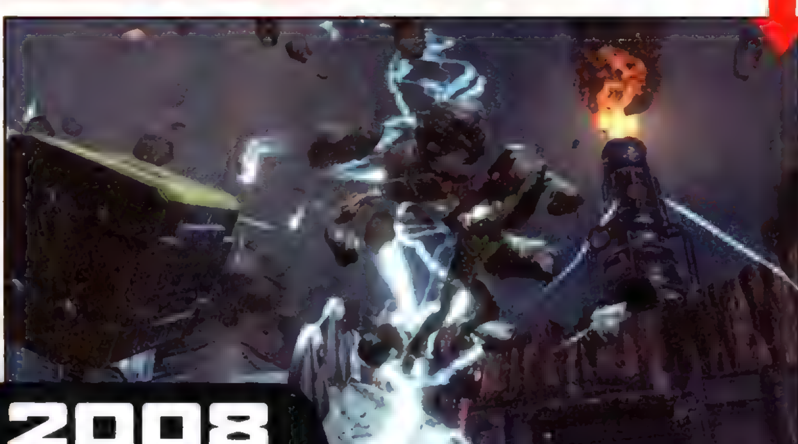
OVERSPOELD

Leipzig 2008 wás ook een daverend succes, check het kader met de cijfertjes maar dat je in deze special tegenkomt. Onze jongens kwamen terug met natte mondhoeken, opengevallen bekjes en volgekladde aantekeningenboekjes.
Ze waren in Leipzig overspoeld met topgames. Zoveel dat je je echt moet gaan afvragen waar je binnenkort het geld en de tijd vandaan moet gaan halen om het allemaal te spelen.
Daarnaast liepen er op de Games Convention wèl booth babes, in tegenstelling tot de E3, en er waren vrouwelijke bezoekers. Alsof vrouwen gamen ook leuk vinden!?
Kortom: Leipzig was ook in 2008 wiedermal ganz affengeil! We hebben er op tien pagina's de vetste games (en de lekkerste babes) voor je uit geplukt.

››› FRACTURE

In Leipzig mochten we voor het eerst aan de slag met de multiplayer van Fracture en die was, zoals verwacht, redelijk chaotisch.
Levert het zogenaamde Terrain Deformation (TD), waarbij je met speciale granaten de aarde naar hartelust kan vervormen, in singleplayer al hectische situaties op, wanneer twaalf man tegelijkertijd met tornadogranaten beginnen te smijten, is het einde zoek.
De beschikbare modes waren redelijk standaard maar wisten dankzij de TD-twist zeker te vermaken. De kritiek dat het hele TD gebeuren niet meer is dan een gimmick kunnen we nog niet ontkrachten, daar was onze speelsessie helaas te kort voor (alleen JJ is reeds overtuigd). Maar dat Fracture zich in het overbevolkte shootergenre zal weten te onderscheiden, durven we nu al wel te beloven.

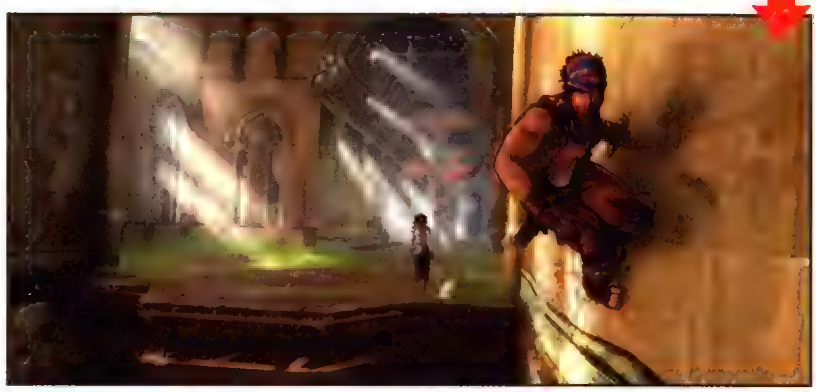
PLATFORM: PS3 / XBOX 360
RELEASE: 10 OKTOBER 2008



››› PRINCE OF PERSIA

Leipzig werd overspoeld door games die in vele facetten de power van de next-gen consoles aantoonden. We hebben beelden nog realistischer dan de werkelijkheid gezien. Oké, dat kan natuurlijk niet, maar je begrijpt wat we bedoelen. We zitten in een tijdperk waar grafische perfectie wordt benaderd.
Echter, hoe mooi je game ook is, op een gegeven moment zijn alle spellen mooi (genoeg), waardoor je je als game steeds moeilijker onderscheidt op grafisch gebied.
En juist dat is een van de redenen waarom Prince of Persia zo in het oog sprong. De nieuwe Prince of Persia heeft een getekende stijl; we kenden het al van de screenshots en het artwork, maar toen we de prins eenmaal daadwerkelijk door de lucht zagen slingeren, leek het wel alsof concept art tot leven kwam!
De prins staat overigens niet alleen in dit avontuur; hij krijgt hulp van de prachtige Elika en haar magische krachten. Als onze held bijvoorbeeld een sprong net niet haalt, is het Elika die hem letterlijk een handje helpt. Het gevolg is dat hij ook niet echt dood kan, want hij wordt altijd geholpen op fatale momenten. Een opmerkelijke keuze, maar heerlijk voor de casual gamer die het na drie keer afgaan vaak al opgeeft.
In Pince of Persia vecht je overigens altijd één op één gevechten, waarin je echt moet inspelen op de bewegingen van de tegenstander en je je enorme hoeveelheid moves hard nodig zult hebben. Verder doe je precies hetzelfde als wat je ruim vijftien jaar geleden ook deed: slingeren, springen en meppen met een zwaardje. En ja, dat is nog steeds leuk!

PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC
RELEASE: EIND 2008





BELLEN MET JE PSP, ANYONE?

Wat een aankondiging! De PSP 3000! Je kunt ermee gamen én bellen! Dankzij de microfoon en Skype die op het ding komen. Je hebt er wel WiFi voor nodig. Oh ja, de 3000 heeft ook een iets beter scherm en... een hogere prijs: 199 euro!

››› PROJECT ORIGIN

Het officieuze vervolg op F.E.A.R. blijft dicht bij het origineel: opnieuw combineert Monolith keiharde, bloederige actie met intense (Japanse) horror. Van dat laatste hebben we nog weinig ervaren, al is wel duidelijk te zien dat Alma bruut huis heeft gehouden. De ledematen en klodders bloed spoten ons om de oren en het sterke punt van deel 1 - de A.I. - is nu nog verder geperfectioneerd.
Project Origin is geen hersenloze shooter, je moet echt van goede huize komen om de intelligente tegenstanders (van kloonsoldaten tot paranormale freaks) om te leggen. Jammer is wel dat de game is uitgesteld tot begin 2009.

PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC
RELEASE: Q1 2009

THE GODFATHER II

Was je in de eerste game van The Godfather op vrij kleine schaal winkeleigenaars aan het intimideren, in deel twee ga je het grootser aanpakken.
Je personage is een 'invaller' voor de grote Don Michael Corleone en aan jou de taak om alle rackets (illegale bedrijven) in Miami, Havana en New York City in bezit te krijgen. Hierbij neem je het op tegen andere maffiafamilies, waardoor een wat meer tactische aanpak gewenst is.
Bij dit strategie-element doet de zogenaamde 'Don's View' zijn intrede. Met dit handige kaartje kan je allerhande dubieuze maffiazaken regelen, zoals het huren van manschappen, het verzamelen van een familie van Made Men en het promoten van deze tough guys. Immers, door hun ranking omhoog te gooien, kun je de maffioso extra skills toebedelen waardoor ze opeens verdomd goed fikkie kunnen stoken of de wonden van hun maten kunnen genezen.
Ook is het mogelijk om je familie er op uit te sturen om bijvoorbeeld een gunstore over te nemen, terwijl jij je ondertussen met andere zaken bezighoudt.
Je kunt vrijwel alles ook gewoon op z'n free roamings in third-person perspectief doen, maar dankzij de strategische toevoeging weet The Godfather II zich wel degelijk te onderscheiden van andere open wereld games.

PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC
RELEASE: FEBRUARI 2009



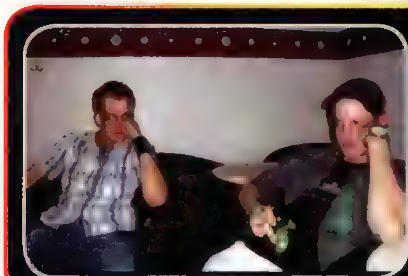
THE SIMS 3

De Sims laten zich niet meer tegenhouden door de grenzen van hun huizen en kunnen nu vrij door hun woonplaats heen wandelen, fietsen of rijden. Zonder laadtijden welteverstaan.
Je kunt ze bijvoorbeeld live naar hun werk sturen, waar ze gewoon aan de arbeid kunnen gaan maar ook wat minder braaf kunnen zijn. Zo werkte de Sim in de presentatie op het gemeentehuis, waar hij probeerde wat geld te verduisteren. Helaas, de dikke ambtenaar werd gesnapt en op staande voet ontslagen.
Ook werd de uitgebreide character creator geshowd, waaruit bleek dat het in The Sims 3 ook mogelijk zal zijn om je kleren aan te passen door het model en de kleur te kiezen, dat werk. Toch vreemd dat maar één enkele redacteur (we noemen geen namen) enthousiast was over deze game.

PLATFORM: PC
RELEASE: FEBRUARI 2009







SUFSTE PARTY

De Sony persborrel was suffer dan suf. Een coffeeshop in Lutjebroek op zondagochtend 2 januari is nog gezelliger! Partyanimals Frits en Florian van PU.nl deden hun uiterste best om de boel op gang te krijgen, maar het mocht niet baten.



STAR WARS: THE CLONE WARS – LIGHTSABER DUELS

Gebaseerd op de gelijknamige film (die nu in de bioscoop draait) en de animatieserie, komt rond de kerst deze liefelijk ogende Star Wars game uit, die toch een beetje in de schaduw staat van The Force Unleashed.
Op de Wii is het een flitsend ogende Lightsaber game maar als je bedenkt dat de Wii-versie van The Force Unleashed ook een Duel mode huisvest, dan kun je je afvragen waarom gamers twee keer een zelfde soort spel gaan kopen.

PLATFORM: DS / WII
RELEASE: EIND 2008



DUKE NUKEM IN LEIPZIG

Jaren liet hij niets van zich horen... maar in Leipzig was hij er!





WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Het is je misschien ontgaan, maar Dawn of War was een verdomd fijne game en niet alleen voor de Warhammer fans.
Relic gooit echter weinig subtiel het complete gameconcept op de schop en deel twee mag in principe een soort van action-RTS genoemd worden. Weg is het resources verzamelen en zelfs het basis bouwen is door de plee gespoeld... behalve dan voor de multiplayer potjes.
In de campaign zul je echter, ongeveer vergelijkbaar met de gameplay in Company of Heroes (waar ze de squad-based A.I. engine trouwens ook vandaan geplukt hebben) met een beperkt aantal squads de missies ingaan waar het vooral zaak is om goed dekking te zoeken en gebruik te maken van je speciale acties.
Terwijl je je guns leeg ratelt op je vijanden, verzamel je allerlei interessante objecten die je kunt gebruiken om je units mee up te graden. Niet langer zul je te maken hebben met inwisselbare troepen, nee, de leiders van je squads kun je costumizen op het gebied van wapens, special items en zelfs de looks.
Een gegeven waar de Warhammer fan helemaal lijp van gaat worden, is het feit dat de tyranids, een insectachtig ras, zijn opwachting zal maken in DoW II.
You like?

PLATFORM: PC
RELEASE: Q3 2008

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

De Four Horsemen of the Apocalypse heten niet zo omdat ze de escorte van de ijscoman zijn, nee, deze figuren zijn letterlijk onheilspellend want ze voorspellen onheil, die van de armageddon (ondergang van de wereld) welteverstaan.
In Darksiders speel je een van deze ruiters genaamd War en samen met hem zal je een avontuur beleven in zes verschillende dungeons die door middel van een open world aan elkaar geplakt zijn. In elk van deze kerkers zul je een goodie scoren, waarmee je vervolgens nieuwe omgevingen kunt bereiken.
Denk aan een mix van Legacy of Kain third-person gameplay en de spelstructuur van een Zelda, maar dan een stukje ruiger en duisterder...

PLATFORM: PS3 / XBOX 360
RELEASE: Q4 2008



TOEKOMST LEIPZIG ONZEKER

Hoe succesvol en tevreden we ook over Leipzig zijn, de toekomst van de Games Convention in de Leipziger Messe is nog ongewis. Zo hebben wij uit betrouwbare bron vernomen dat het bijna zeker is dat we volgend jaar naar Keulen afreizen. Veel beter bereikbaar voor de internationale pers. Maar op de site van de LCG staat gewoon wanneer in 2009 de volgende beurs wordt gehouden, dus dat betekent dat we in 2009 toch weer naar die suffe, Oost-Duitse stad moeten scheuren... of misschien wel twee keer naar Duitsland volgend jaar?

IN GESPREK MET: HANK KEIRSEY

MILITAIR ADVISEUR CoD

Een brede, veel te trotse ex-militair, die 't liefst ook nog beweert dat hij in de eerste oorlog gevochten heeft... we hebben het over de militair adviseur van Call of Duty, Hank Keirsey. Maarten durfde het aan om de veteraan even onder vier ogen te spreken.

PU: Het gaat er heftig aan toe in het eerste deel van Call of Duty 5. Die Japanners weten wel hoe ze iemand op verschrikkelijke wijze van kant moeten maken. Mogen jouw kinderen van 11 dit spelen?
HK: Ja, waarom niet? Ik wil mensen laten zien hoe het er in de WO II aan toe ging. Ik wil ze wat bijbrengen. Ik zou niet weten waarom een kind van 11 het niet mag spelen.

PU: De leeftijdsrating wordt waarschijnlijk 18 of hoger, daarom?
HK: Tja, dat moeten ouders uiteindelijk zelf bepalen.

PU: Jouw taak is om CoD zo realistisch mogelijk te maken. Hoe realistisch is die vlammenwerper eigenlijk?
HK: Je gaat er trager door lopen in de game. Dat ding is echt onwijs zwaar. Alleen kun je er normaal gesproken maar dertig seconden mee spuiten, dan is de tank leeg. In CoD 5 kan het zo'n beetje eindeloos. Het is niet realistisch, maar dat bepalen uiteindelijk die gasten van Treyarch. Zij weten hoe ze een goede en leuke game moeten maken. Ik probeer het zo dicht mogelijk bij de werkelijkheid te brengen.

PU: In het tweede deel van de game gaan we weer vechten tegen de nazi's. Wel een beetje raar hè? Hier in Duitsland Duitsertjes afblaffen.
HK: Je moet niet teveel nadruk leggen op het feit dat nazi's Duitsers waren. Die gasten waren stuk voor stuk goede soldaten, ze waren moedig en hadden skills, maar ze hadden ook een duivelse leider. Dat kun je hen niet kwalijk nemen. Na het verlies van WO I zijn ze gekleineerd. Dat heeft uiteindelijk geleid tot een volgende oorlog en daarom moeten we niet te lang blijven spugen op de Duitsers.



Waarop de man opstond en met een behoorlijke hoeveelheid rondspetterend speeksel de volgende woorden sprak: "Marten, I'm gonna teach you some skills in breaking someone's neck."

BAYONETTA

Op de Leipzig Games Convention waren uitgebreide businesscentra waar we in alle rust in kleine kamers presentaties en demo's kregen voorgeschoteld. Nou ja, alle rust... bij de Bayonetta presentatie gebeurde er iets dat we zelden eerder hadden meegemaakt: de aanwezige journalisten gingen massaal uit hun dak en de producer kreeg een luid applaus na de presentatie.

Dat de grote meneer achter de Devil May Cry serie verantwoordelijk is voor Bayonetta is de game aan te zien. En zonder Devil May Cry te beledigen, is de actie van Bayonetta te beschouwen als de volgende stap voor het actie genre.

De heldin is een moderne (welgevormde) heks die in eerste instantie de pistolen in haar handen én aan haar voeten gebruikt, maar later ook andere combinaties tot haar beschikking krijgt. Haar lange haar is van magische krachten voorzien en kan zich omvormen tot wapens of monsters om vernietigende klappen mee uit te delen.

Dat de game van Japanse makelij is, maakt de cosplay-achtige vormgeving en j-pop muziek duidelijk, maar de spectaculaire actie heeft een universele charme.

Vooral het 'Climax' level, waarin je hordes vijanden met schitterende moves uitschakelt terwijl je op een vallend stuk klokketoren staat, maakt duidelijk dat Bayonetta een unieke actiegame wordt.

PLATFORM: PS3 / XBOX 360
RELEASE: 2009





GAMENDE CHICKS IN DUITSLAND

Dat hadden we niet gedacht! Lopen we over de beursvloer, is bijna de helft van de bezoekers vrouw! We zagen stelletjes hand in hand lopen, maar ook groepen meisjes die games kwamen checken! Zou het dan echt zo zijn? Gaan chicks ook massaal gamen? Hoeven we ons niet meer te schamen dat we tot 04:00 uur in de nacht aan het gamen zijn?

Jan en Maarten hadden hun camera's als echte journalisten permanent om de nek hangen en konden het in ieder geval niet laten om een paar van deze vaak nog jonge meisjes op de plaat te zetten.



BORDERLANDS

Een jaar geleden werd deze titel van Gearbox (Brothers in Arms) in Leipzig aangekondigd en het duurt misschien nóg wel een jaartje voordat we de game een zwengel mogen geven.

Dat neemt niet weg dat we zo zoetjesaan enthousiast beginnen te worden over Borderlands, want het lijkt erop dat het een verdomd uitgebreide sciencefiction "role playing shooter" gaat worden. Jawel, we hebben te maken met een shooter waarin je kunt levelen en je dode vijanden zelfs kunt looten, terwijl je constant op zoek bent naar het ultieme wapen. Want wapens, daar zijn er genoeg van in Borderlands, namelijk een stuk of 500.000 die allemaal verschillen in kracht, aantal kogels, soort kogels, nauwkeurigheid, enzovoorts.

In de presentatie van dit jaar werd vooral duidelijk welke neveneffecten de wapens hebben. Denk daarbij aan een extra stroomstoot die een schot van je sniperrifle teweeg brengt of een granaat die er naast een flinke explosie ook voor zorgt dat zijn slachtoffers vergiftigd worden.

Om driedubbel te bevestigen dat Borderlands misschien nog wel meer een RPG is dan een shooter, aanschouwden we aan het einde van de presentatie een waar eindbaasgevecht, compleet met alts en een inleidende cinematic.

Het kan haast niet anders dan dat Borderlands zware dopeness wordt.

PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC
RELEASE: 2009

LEIPZIG GROEIT NOG STEEDS

	2007	2008
Bezoekers:	185.000	203.000
Standhouders:	503	547
Journalisten:	3395	3800



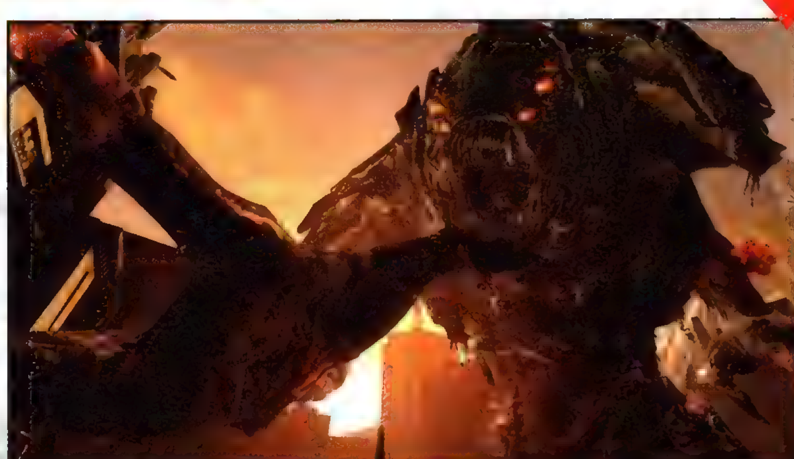
RESISTANCE 2

Hoewel Resistance 2 pal naast Killzone 2 stond op de Sony PlayStation 3 stand, en daarmee vergeleken wat magertjes overkwam, lijkt het ons overdreven dat (zoals sommigen beweren) Killzone 2 is uitgesteld naar 2009 om Resistance 2 niet in de wielen te rijden.

Sony heeft dan ook geen enkele reden om bang te zijn. De overweldigende online modes vormen een nieuwe mijlpaal voor shooters op consoles en ook de singleplayer lijkt een stuk interessanter te worden dan het origineel. Tel daarbij de nieuwe wapens, de acht speler co-op waarin je in de huid kruipt van een Special Forces team met een overlappende verhaallijn alsmede een Call of Duty 4-achtig perk systeem, en Resistance 2 wordt gewoon dik.

PLATFORM: PS3
RELEASE: FEBRUARI 2009







2008

DE AFWEZIGHEID VAN NINTENDO

Hoewel het een groot feest was, daar in Leipzig, was het toch wel een grote teleurstelling dat Nintendo helemaal niet van de partij was. Nintendo richt zich meer op het casual publiek en ziet Leipzig daarom niet als prioriteit. Ze willen rechtstreeks contact met de consument en zullen daarom later dit jaar hun eigen eventjes organiseren om het publiek in aanraking te laten komen met hun producten. Het is voordeliger én effectiever.
Ergens kunnen we het wel begrijpen, want we zijn overspoeld door een stortvloed aan vette games. Als Nintendo daar met Wii Music nog eens overheen zou gaan... dan zouden we natuurlijk helemáál kleddernat tussen de beentjes worden!

ANNO 1404

Na Anno 1602, 1701 en 1503 presenteerde Ubisoft in het PC-land bij uitstek de nieuwe bouwsim-RTS Anno 1404.
De basis voor de gameplay is nog steeds hetzelfde: bouw een prachtige stad (inclusief een kathedraal van Notre Dame allure), hou je inwoners tevreden en zorg voor een bloeiende economie.
De Duitse journalistenvraag "Hoeveel gebouwen zitten er in deze game?" was exemplarisch voor het type gamer dat opgewonden raakt van dergelijke spellen, maar dat doet niets af aan het feit dat dit de leukste, mooiste en liefelijkste Anno game lijkt te worden uit de serie.
PLATFORM: PC
RELEASE: MAART 2009



HAWX

Maarten wilde vroeger piloot worden, maar kwam de test niet door. Dat juist hij drie keer naar de presentatie van HAWX is geweest, geeft dan ook een goede indicatie over hoe tof de game is.
Het meest unieke is de view waarbij je je jet van veraf bestuurt. Op die momenten kun je de meest bizarre manoeuvres uitvoeren. Volledig realistisch, net als een groot deel van de beschikbare toestellen.
Het verhaal brengt je in het luchtruim boven verschillende locaties, zoals Rio de Janeiro en Rusland. Het ziet er allemaal fotorealistisch uit, wat ongetwijfeld komt omdat er satellietbeelden zijn gebruikt.
Online kun je HAWX met acht man spelen. Voor de singleplayer en online geldt een drop-in drop-out coöperatieve gameplay.
Je bekijkt HAWX vanuit een soort third-person view, van achter het vliegtuig, maar op veler verzoek komt er ook een cockpitview. Hoe je het ook speelt, het is vet!
PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC
RELEASE: Q1 2009



WANTED

Wanted is gebaseerd op de gelijknamige film met Angelina Jolie en James MacAvoy over een geheim genootschap van huurmoordenaars, maar het spel gaat verder waar de film stopt.
In plaats van een zielloze licentiegame wordt dit een spetterend actiespektakel waarbij je in de huid kruipt van Wesley Gibson.
Als Gibson knal je er in third-person heftig op los waarbij het handelsmerk van de film - de curved bullets - je ook nu ter beschikking staat. Heel tof want om het hoekje schieten, levert stikstofcoole actie op!
Het moge duidelijk zijn: Wanted is bij ons gewild!
PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC
RELEASE: NNB



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Als een donderslag bij heldere hemel kwam het nieuws dat de nieuwe Lara Croft, Tomb Raider Underworld, zomaar speelbaar was! In Leipzig konden we met onze vette vingers een wonderschone Lara besturen die zich in Thailand bevond.
Met een bootje voer ze naar een plaats die je het best kunt omschrijven als een paradijs op aarde. Een heldere zee met koraalrif, een strak blauwe lucht en een heerlijk zonnetje. Het enige minpuntje was het ontbreken van een strand om aan te liggen, want de omgeving bestond slechts uit een serie rotspartijen, voorzien van een paar uitstekende steentjes en hier en daar een plantje. En dus moest onze heldin doen waar ze goed in is: klauteren en springen.
De manier waarop Lara beweegt, is echt om je zweterige gamevingertjes bij af te lebberen! Haar elegante bewegingen als ze soepeltjes van het ene naar het andere richeltje springt... mooier heb je Lara nog niet gezien.
Verder is en blijft het natuurlijk wel de echte Tomb Raider gameplay. Eidos wil niet te veel van de ouderwetse Lara afwijken en dus schiet ze haar beide blaffers al op de eerste vijanden helemaal leeg, gebruikt ze haar grappling hook en is en blijft het vooral een stoere chick die er fucking lekker uitziet.
Overigens hebben we ons laten influisteren dat het avontuur haar naar Nederland brengt!
PLATFORM: PS3 / PS2 / XBOX 360 / PC / Wii
RELEASE: NNB



THE CHRONICLES OF SPELLBORN

Het wordt een mooi jaar voor MMO gamers: Warhammer Online komt eindelijk uit, Wrath of the Lich King nadert z'n voltooiing, AION ziet er steeds beter uit en Age of Conan hoopt de gedane schade alsnog te repareren. Je zou bijna vergeten dat het Nederlandse Spellborn nog in het verschiet ligt, maar een gesprekje met onze landgenoten in Leipzig maakte duidelijk waar ze in Scheveningen het afgelopen jaar mee bezig zijn geweest. Alle gameplay elementen waren al lange tijd aanwezig maar ze waren simpelweg niet tevreden over de manier waarop deze samenkwamen en waren afgewerkt. En omdat wij de game al eerder hebben mogen spelen was 't duidelijk te zien op welke gebieden Spellborn vooruit is gegaan.

Net zoals Warhammer Online zal Spellborn geen zieltjes winnen door grafische pracht en praal. Met de settings op max en met een mooie resolutie ziet alles er strak uit, maar de beelden zijn niet de kracht van de game. De actie daarentegen is knap samengekomen en de gevechten voelen strak en dynamisch. Er is collision detection en je moet richten met je aanvallen. Het systeem waarbij je verschillende lagen van moves hebt, die je aan elkaar kunt plakken voor extra effect, zorgt voor veel vrijheid tot customizing en het creëren van jouw eigen skillset.

De manier waarop personages in de wereld staan, de animaties, geluidseffecten en meer kleine details zijn allemaal verbeterd.

Laten we dus hopen dat Spellborn niet verloren zal raken in het MMO geweld van de komende maanden, want deze titel verdient beter.

PLATFORM: PC
RELEASE: EIND 2008



TOFSTE GOODIE

De tofste goodie was ongetwijfeld een grindhouse"videoband" van Overkill, horend bij Sega's nieuwe game The House of the Dead Overkill! Zo'n jaren zeventig ding was natuurlijk helemaal in de roos bij Ed, die meteen z'n viderecorder liet repareren toen hij hoorde dat we deze goodie gescoord hadden. Helaas bleek bij nader onderzoek dat de videoband fake was; er zat er gewoon een CD'tje in verstopt!





LIJPZIG

Wouter voelt zich op zo'n beurs altijd aangetrokken tot gelijkgestemden. Met andere woorden, hij is constant op zoek naar net zulke idioten als hijzelf. In Leipzig klikte het meteen met deze gast.







THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

De succesfactor van The House of the Dead is al jaren dezelfde: zombies knallen! En wat is er nu leuker dan dat? Precies, helemaal niets! En daarom worden we allemaal, maar vooral Maarten, helemaal gelukkig van de grote aankondiging van Sega: The House of the Dead Overkill!

Zoals je gewend bent uit de serie die je ongetwijfeld wel eens in een arcadehal bent tegengekomen, rol je over rails door de levels. Ondertussen komen uit alle hoeken en gaten zombies op je afstormen. Nou ja, 'stormen', echt snel zijn ze natuurlijk nooit.

Het level waarmee de Wii game in Leipzig onthuld werd, speelde zich af in een oud circus, compleet met messenwerpers, foute clowns en meer van dat soort ongein. De sfeervolle, foute omgeving lijkt regelrecht uit een grindhouse productie uit de jaren '70 geknipt. Je weet wel; die bar slechte B-films met spuuglelijke kleurcorrecties, dramatische bandkwaliteit en belachelijk slechte acteurs. Die laatste worden in Overkill overigens vervangen door hersendode zombies, die jij vervolgens met je shotgun of sub-machine gun kapot blaft.

Een game om naar uit te kijken!

PLATFORM: Wii
RELEASE: NNB



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Porbeerde EA vorig jaar het nog voorzichtig over de simulatieboeg met ProStreet, dit jaar keert de NfS serie min of meer terug naar zijn roots. Meer arcade racen dus waarbij je met grote regelmaat de gierende sirenes hoort van politiewagens die je op de hielen zitten.

De game kent bovendien een aardig verhaallijntje: als rechercheur infiltreer je in een criminele autobende en knap je voor de bad guys klussen op, om door te dringen tot de top van de organisatie.

Een mooi excuus om de duurste auto's te jatten, los te gaan op het fraaie wegennet van de drie gebieden van Tri-City en plankgassend felbegeerde bolides naar chop shops te racen, zonder dat de cops je te pakken krijgen.

PLATFORM: ALLE SYSTEMEN
RELEASE: 21 NOVEMBER 2008

KILLZONE 2

Een aangename verrassing was dat de game van Guerrilla zomaar op de beursvloer speelbaar was, zelfs voor publiek! Twintig, zoniet dertig pods stonden te schreeuwen om betast te worden.
We vonden Killzone 2 er goed uitzien, maar niet zo overweldigend als we hadden gehoopt. De lat die Call of Duty 4 zo verschrikkelijk hoog gelegd heeft, zal er vast mee te maken hebben dat we aanvankelijk niet über enthousiast op onze speelsessie reageerden. Begrijp het niet verkeerd: Killzone voelde prettig aan, maar het is geen revolutie in shooterland. Het is puur de sfeer, de Helghast, de lichtgevende oogjes en de grauwe wereld die onze Amsterdamse helden geschapen hebben, die ons deden genieten.
In principe zou je Killzone 2 zelfs een dertien in een dozijn shooter kunnen noemen, maar dan wel een hele goede. Het is gewoon knallen, knallen en nog eens keihard knallen! Afgewisseld met het zitten in een tank. Natuurlijk hebben we slechts een half uurtje gespeeld, maar toch...
Killzone 2 wordt niet slecht, integendeel, maar verwacht gewoon geen grote verrassingen. Het wordt gewoon een bad ass shooter met heerlijke graphics en bikkelharde actie. En... exclusief voor PlayStation 3 en van Nederlandse makelij!

PLATFORM: PS3
RELEASE: NNB



MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Op talloze pods konden we genieten van de nieuwe Motorstorm. We begaven ons in een vulkaan level met erg veel vuur en gaten in de weg. Zodra je dit vuur nadert, raakt je motor een stuk sneller oververhit, dus je moet je flink inhouden als je aan het boosten bent en je in de buurt van vlammen rijdt.
Dat we op een motorfiets startten, was niet direct een nadeel, want in die hoedanigheid kun je met de R1 en L1 knoppen je tegenstanders een klap voor hun kanis verkopen.
Het meest interessant is de splitscreen optie. In Pacific Rift (dat overigens trophies ondersteunt) kunnen we nu eindelijk ook offline tegen elkaar racen, en dat is toch wel erg leuk.

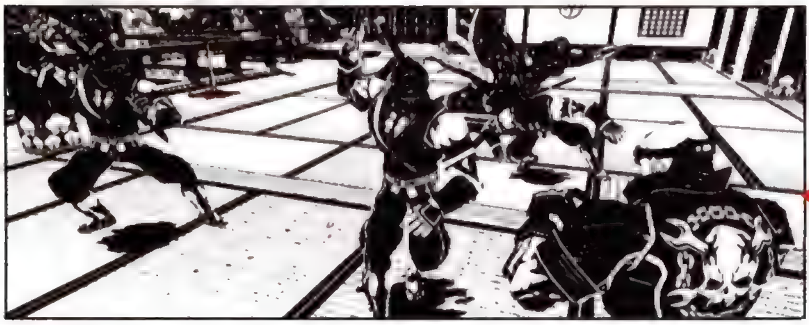
PLATFORM: PS3
RELEASE: Q4 2008



LIJPZIG 2

In sommige media werd gesproken over het hoge 'nerd-gehalte' op de Games Convention. Volgens ons waren er gewoon veel Duitsers...





MADWORLD

Een game vol bruut en bloederig geweld omschrijven als pure fun is bijna vragen om problemen, zeker als het spel in kwestie uitkomt op de familievriendelijke Wii.
Toch slaat deze omschrijving van Madworld letterlijk en figuurlijk de spijker op de kop, maar anders dan in games als Manhunt en Condemned, waar de vele gruwelijkheden op je beeldscherm vooral bedoeld leken om te shockeren, is het geweld in Madworld eerder hilarisch. Het lijkt wel een Itchy & Scratchy aflevering, maar dan in een stijlvol zwart-witte, Sin City-achtige wereld.
Harten uitrukken, tegenstanders doormidden splijten en kopstoten geven waarbij hoofden als rijpe watermeloenen uiteen spatten... je speelt het met een grijns van oor tot oor.
De presentatie legde de nadruk op het gebruik maken van je omgeving. Naast zijn trouwe kettingzaag kan hoofdpersoon Jack dan ook zo'n beetje alles wat los en vast zit gebruiken om zijn tegenstanders tot pulp te rammen, en door te combineren kan je score flink oplopen.
Zo kregen we te zien hoe Jack een autoband om een tegenstander gooide, hem vervolgens in de fik stak om daarna zijn hoofd te spiesen met een verkeersbord. Briljant!
Tel hierbij de heerlijk gewelddadige minigames, Road Rash-achtige motorgevechten én de bevestiging van een multiplayer mode, en je kunt met recht spreken van een titel die elke Wii bezitter torenhoog op zijn verlanglijstje moet zetten.

PLATFORM: Wii
RELEASE: 2009

DEAD SPACE

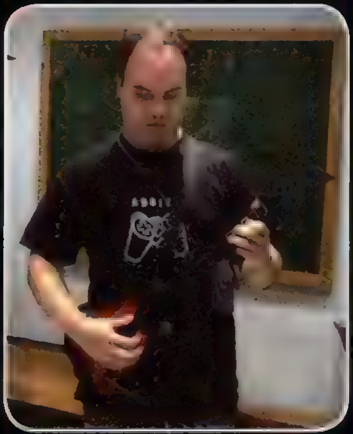
Met Dead Space had EA zich vooraf een doel gesteld: de allerengste survivalhorror game ooit maken... en dat zou zomaar eens kunnen gaan lukken. De game is dan ook angstaanjagend 'gory' en uitermate intens.
Dat het spel überhaupt op deze Duitse beurs stond mag een wonder heten, aangezien titels als Resident Evil 5 en Gears of War 2 op de Game Convention niet getoond mochten worden.
Dead Space laat je in een verlaten en pikdonker ruimteschip gruwelijke aliens uit elkaar knallen met een reeks aan tools en wapens. Daarnaast zorgen puzzels met zwaartekracht en diverse machinerieën voor aangename onderbrekingen waarbij ook je grijze hersenmassa uitgedaagd wordt.
Deze game is absoluut niet voor tere zieltjes en komt rond Halloween uit.

PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC
RELEASE: OKTOBER 2008



LIJPZIG 3

Zelden werd de slogan "iedereen kan een rockstar zijn" beter verbeeld...



))) SONIC UNLEASHED

Sonic raast weer als een malle door kleurrijke levels, bijna net als vroeger. Ditmaal verandert het gezichtspunt van third-person achter de egel, af en toe naar een soort 2,5D gezichtsveld van de zijkant. Ook zit de blauwe stekelkop niet op rails, maar kan hij een meter of twee naar rechts en links bewegen.
En het kan niet op, want 's nachts verandert hij in een weerwolf! Overdag rent hij door levels, springt hij over van alles heen en verzamelt de bekende muntjes, maar als Sonic the Werewolf beleeft hij een action adventure waarin de harige egel met gigantische klauwen wild om zich heen staat te slaan. Echt enthousiast konden we er echter niet van worden.

PLATFORM: PS3 / PS2 / XBOX 360 / Wii
RELEASE: EIND 2008





))) SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Daar waar we op de Ubidays in Parijs eerder dit jaar nog schrokken van de graphics van Shaun White, konden we nu weer rustig ademhalen; qua beeldkwaliteit lijkt het allemaal goed te komen. Opvallend is dat alle locaties al meteen toegankelijk zijn. De uitdaging zit 'm dan ook niet in het unlocken van nieuwe gebieden, maar in het maken van de meest waanzinnige stunts zoals over berghutjes springen, over bomen grinden, je kent het wel. De ruimte die je krijgt lijkt wel eindeloos.
Voor ons was de sneeuwpret helemaal compleet toen bleek dat je ook nog sneeuwballen naar je tegenstanders kan gooien! Ha! Inpeperen!

PLATFORM: PS3 / XBOX 360 / PC / Wii
RELEASE: EIND 2008



))) DIVINITY 2 – EGO DRACONIS

Het Belgische Larian Studios zette zichzelf internationaal op de kaart met de Diablo/Sacred klonen Divine Divinity en Beyond Divinity maar vervolgens werd het stil.
Het zwijgen wordt nu doorbroken met Ego Dragonis: een actie-RPG in de sfeer van Two Worlds, The Witcher en Oblivion. Oftewel, een open fantasy wereld om vrij in te reizen enerzijds, en keuzes bij de speler die daadwerkelijk een impact op nieuwe queesten hebben anderzijds.
Zo kun je bepaalde ongure types aan je zwaard rijgen, maar als je vrienden met ze wordt en ze later opzoekt, hebben diezelfde ongure types een aantal interessante queesten voor je.
Ook het feit dat je als drakendoder zelf in een draak kunt veranderen en van stad naar stad kunt vliegen, heeft onze nieuwsgierigheid gewekt.

PLATFORM: PC
RELEASE: Q2 2009



))) LEFT 4 DEAD

Het zombiefestijn van Valve was speelbaar op de GC en bleek in de praktijk een vrij standaard, maar heerlijk soepel spelende shooter. Duidelijk werd al de invloed die de 'director' op de actie heeft, want na twee keer hetzelfde stuk gespeeld te hebben, kwamen er ineens andere hoeveelheden zombies op ons af. Zo waren sommige kamers in de flat waar de zombiemassacre zich afspeelde, de eerste keer gevuld met zombies maar de volgende keer vrijwel leeg.
Vermoedelijk is het vooral deze onvoorspelbaarheid waar Left 4 Dead het van moet gaan hebben, want de gameplay en de omgevingen an sich maakten nog weinig indruk.

PLATFORM: PC
RELEASE: Q3 2008

))) INFAMOUS

Er is wat aan de hand met de verbeelding van superhelden. In films, comics en games worden superhelden steeds menselijker én grimmiger voorgesteld. Neem de nieuwe, donkere en meer realistische aanpak van de Batman films. Of een serie als Heroes. Superhelden en superschurken zijn niet langer zwart-wit; ze worstelen met hun innerlijke ik, hebben hun zwakheden en gaan vaak gebukt onder de last van hun abnormale krachten.
Hetzelfde zien we in inFamous, een sandbox game van Sucker Punch (Sly Racoon).
inFamous speelt in een grote, open stad waar chaos en anarchie heerst. Spelers kruipen in de huid van Cole, een (anti)held die door een mysterieuze explosie - die delen van de stad in puin legde - opeens superkrachten heeft. Cole's krachten hebben wel wat weg van Star Wars Force Lightning. Bliksemschichten schieten uit zijn handpalmen en middels elektrisch geladen voorwerpen (lantaarnpalen, telefooncellen, elektriciteitsdraden) kan hij zijn krachten aansterken en deze voorwerpen gebruiken als wapens.
De stad heeft af en toe last van een black-out en dat werkt in Cole's nadeel, aangezien hij dan minder powers heeft. De makers zeggen voorts duidelijk geïnspireerd te zijn door Assassin's Creed met het gevolg dat Cole overal op kan klimmen en vrij is om te gaan en te staan.
Natuurlijk zijn er ook andere superhelden/schurken in de stad en het is aan de speler of Cole famous of infamous wordt. Je kunt dus bruut huishouden en onschuldige burgers (al dan niet per ongeluk) verwonden op je pad, of juist je nieuw verworven krachten aanwenden om onrecht in de stad aan te pakken.

PLATFORM: PLAYSTATION 3
RELEASE: 2009

TOP MAARTEN

1. Prince of Persia, HAWX, Bayonetta, The House of the Dead Overkill: het hield niet op met goede games!
2. De honderden jonge meiden die er rondliepen!
3. De drums van Guitar Hero IV zijn de absolute shiiiiit!
4. De organisatie van de hele beurs was extreem goed.
5. Ruim 220 op de Duitse Autobahn! Holladijee!

FLOP MAARTEN

1. Wrath of the Lich King in het Duits spelen is NIET tof!
2. Waar de fuck was Nintendo?
3. De Sony persborrel...
4. Fable 2 afspraak gemist door een stelletje lamzakken die niet uit hun bed konden komen! AARHG!
5. Duits blijft een kuttaal en Leipzig blijft een stinkstad.

TOP STEVEN

1. Dragon Age: Origins
2. Bayonetta
3. Street Fighter IV
4. Parkeren voor de deur
5. Heavy Rain

FLOP STEVEN

1. Geen Resident Evil 5.
2. Door de plensregen zonder straat verlichting terugrijden.
3. Waren er eigenlijk wel slechte games?
4. Slechte Japanse tolken tijdens interviews.
5. Een WiFi netwerk delen met alle gamejournalisten ter wereld!

LIJPZIG 4

Nou ja, zo lijp was Maarten helemaal niet. Stiekem had onze blonde Casanova gezien (hij checkt altijd regelmatig damestoiletten) dat in het pak van deze blauwe egel, een bloedmooie chick zat. De gladjakker wist een afspraakje voor na de beurs te regelen en weet inmiddels hoe egeltjes het doen. Inderdaad... heel voorzichtig.



DRAGON AGE: ORIGINS

Bioware flikt het 'm weer! Met Dragon Age: Origins bewijzen ze wederom dat ze met reden (in ieder geval door ons) een RPG grootheid worden genoemd. De aanwezige BioWare medewerkers overdreven niet toen ze Dragon Age de spirituele opvolger van de Baldur's Gate games noemden.

Dragon Age is een extreem diepe RPG aangekleed met hoogwaardige fantasy vormgeving. De Orcs en andere demonen zien er ongekend bruut uit, en jouw party zit na een robbertje vechten onder het bloed. Laat je dus niet op het verkeerde been zetten door de aanwezigheid van elfen en magische omgevingen; Dragon Age kent een bikkelharde wereld waarin geweld allerminst geschuwd wordt.

Het aansturen van jouw vierkoppige party vraagt ook de nodige strategie en je kunt los van de personages vrij met de camera over een level bewegen om vooruit te plannen. De manier waarop magische spreuken effect hebben op elkaar is eveneens opvallend. Je kunt bijvoorbeeld een olievlek op de grond knallen, deze in de hens steken, om vervolgens met een sneeuwstorm voor verkoeling te zorgen.

De subtitel Origins heeft de game te danken aan de vrijheid die je hebt wat betreft het creëren van een personage. Het kiezen van een klasse en ras is gekoppeld aan jou achtergrond, en deze bepalen beide hoe de spelwereld op jouw reageert. Natuurlijk heb je in welbekende BioWare stijl veel gespreksopties en heeft jouw handelen eveneens invloed op de houding van personages naar jou toe.

Maar het begint allemaal met jouw 'Origin'. Tijdens de demo werd een dorpje tweemaal bezocht, allereerst met een menselijke krijger en vervolgens met een elf magiër. De verschillen in reactie van de inwoners zijn wel degelijk noemenswaardig en zorgen voor een avontuur dat aanvoelt alsof het voor jou op maat is gemaakt. Op papier klinkt dit misschien bekend allemaal, maar het is de uitvoering die Dragon Age zo bijzonder maakt.

PLATFORM: PC
RELEASE: 2009





TOP JAN

1. Mirror's Edge is zowel inhoudelijk als stylistisch opwindend!
2. De voice-acting van Fable II.
3. Heavy Rain, InFamous, Killzone 2, LittleBigPlanet, Resistance 2... kortom de PS3 line-up wordt steeds overtuigender.
4. De stands van Activision-Blizzard en bijbehorende modder vette games.
5. Operation - FUCKING - Flashpoint 2!

FLOP JAN

1. Toch weer te weinig tijd om alle toffe games te checken.
2. De gecancelde James Bond party.
3. Het Formule 1 hotel dat nog als enige beschikbaar was.
4. Crash Bandicoot moet nu echt met pensioen.
5. Nintendo's afwezigheid op een gamesbeurs met meer dan 200.000 bezoekers is onverklaarbaar.

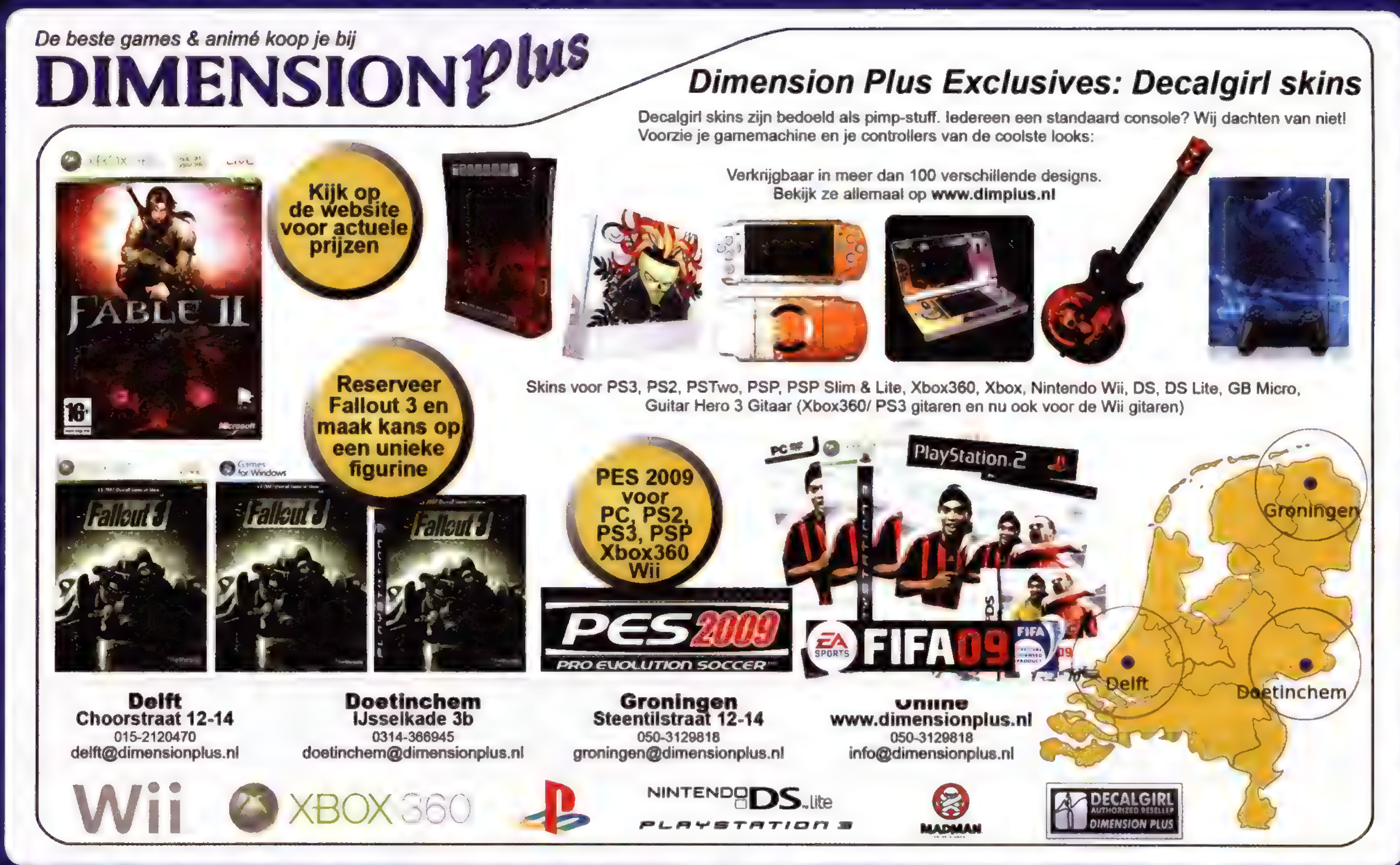
TOP WOUTER

1. Dragon Age: Origins
2. Borderlands
3. Darksiders
4. The Godfather II
5. Left 4 Dead

FLOP WOUTER

1. Leipzig is nog steeds zo dood als Napoleon.
2. Trailers in het Duits.
3. Teveel mensen die Duits praatten.
4. Rock Band 2
5. Kan geen schnitzel meer zien.





De beste games & animé koop je bij
DIMENSION Plus
Dimension Plus Exclusives: Decalgirl skins
Decalgirl skins zijn bedoeld als pimp-stuff. Iedereen een standaard console? Wij dachten van niet! Voorzie je gamemachine en je controllers van de coolste looks:
Verkrijgbaar in meer dan 100 verschillende designs.
Bekijk ze allemaal op www.dimplus.nl
Kijk op de website voor actuele prijzen
Reserveer Fallout 3 en maak kans op een unieke figurine
Skins voor PS3, PS2, PSTwo, PSP, PSP Slim & Lite, Xbox360, Xbox, Nintendo Wii, DS, DS Lite, GB Micro, Guitar Hero 3 Gitaar (Xbox360/ PS3 gitaren en nu ook voor de Wii gitaren)
PES 2009 voor PC, PS2, PS3, PSP Xbox360 Wii
PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER
FIFA 09
Groningen
Delft
Doetinchem
Delft
Choorstraat 12-14
015-2120470
delft@dimensionplus.nl
Doetinchem
IJsselkade 3b
0314-366945
doetinchem@dimensionplus.nl
Groningen
Steentilstraat 12-14
050-3129818
groningen@dimensionplus.nl
Online
www.dimensionplus.nl
050-3129818
info@dimensionplus.nl
Wii
XBOX 360
NINTENDO DS lite
PLAYSTATION 3
MADMAN
DECALGIRL AUTHORIZED RESELLER DIMENSION PLUS



Wii
PS3
PSP
PlayStation.Portable
XBOX 360
GAMEPLAYER
Zeer grote collectie nieuwe en 2e hands games
en consoles. Tevens retro en Merchandise.
Inruil is ook mogelijk bij ons dus heb je nog iets liggen
wat je niet meer speelt... neem het even mee!
GAMESHOP GAMEPLAYER, KORTE TIENDEWEG 14, 2801 JT GOUDA, 0182-686902
WWW.GAMEPLAYER.NL INFO@GAMEPLAYER.NL

REVIEWS

VRIJHEID

Soms wil ik niets liever dan gewoon bij 't handje genomen worden door een game. Dat het spel bepaalt wat je ziet en wat je doet. Zo heb ik weer eens Uncharted: Drake's Fortune uitgespeeld. Typisch zo'n spel waar alles wordt voorgekauwd, waarbij nadenken eigenlijk niet hoeft.
Maar vaker nog wil ik gewoon losgelaten worden, zo van 'zoek het zelf maar uit'. Hoewel, niet helemaal los natuurlijk, een spel mag best een beetje sturen. Subtiele hints geven.
Mercenaries 2 geeft je bijvoorbeeld behoorlijk veel vrijheid, maar het wordt nooit té veel. Het spel geeft je steeds kleine duwtjes in de juiste richting. Zo van, ga daar eens kijken of probeer dit eens. Terwijl het spel je echt ontzettend veel vrijheid geeft in de manier waarop je dingen wilt beleven.
Vrijheid schuilt soms ook in spellen waarin je het niet verwacht. Viva Piñata bijvoorbeeld. Het is een tuin van een bepaalde afmeting, dus zoveel vrijheid heb je niet. Maar je hebt een grote mate van zelfstandigheid in wat je met je tuin doet. En mocht je het niet meer weten, dan is er altijd het spel dat je een duwtje in de juiste richting geeft. Dan is het wel zo prettig als je even aan de hand wordt genomen om zo weer op het juiste spoor te worden gezet.



GEEN STILTE VOOR DE STORM

Een gemiddeld nummertje deze maand. Een paar onvoldoendes, drie Gold Awards, een aantal verrassende previews... typisch zo'n september/oktober issue waarbij je de stilte voor de storm als het ware al voelt...
Nou, dacht het niet dus! Dat zouden jullie toch ook wel moeten weten, baklappen! We proberen namelijk van elke PU iets bijzonders te maken, ook als er eens een keer geen rete-spectaculaire games zijn te reviewen.
Zo hebben we in dit nummer, en die heb je misschien al gelezen, een toffe tien pagina's tellende special over de Leipzig Games Convention en zelf vond ik het item over 'gekke DS-spellen' met name door de foto's erg leuk geworden.
Veel werk is er ook gestoken in het Mercenaries krantje en de Activision Special die je los bij deze PU vindt. Toegegeven, het zijn deels commerciële uitingen, maar we hebben er echt alles aan gedaan om van beide producten iets bijzonders te maken en het meer te laten zijn dan veredelde reclamefolders. Hopelijk nemen jullie de moeite om deze specials ook te gaan lezen, en beschouwen jullie ze net als wij als een leuk extraatje.
Een toffe PU zonder wereldschokkende games dus, maar dat neemt niet weg dat er ook in dit nummer weer heel wat (p)reviews staan die het lezen meer dan waard zijn, (allemaal natuurlijk -duh). Toch wil ik jullie speciale aandacht vragen voor het artikel over Phoenix Wright, waarin Jurjen op meesterlijke wijze de Judge Ed rubriek voor één keer doet herleven. Hoezo stilte voor de storm?



- WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION
- FIFA 09
- PURE
- MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
- KIRBY SUPER STAR ULTRA
- VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE
- SAMBA DE AMIGO
- RHYTHM HEAVEN
- HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL
- INFINITE UNDISCOVERY
- PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS
- VIVA PIÑATA: PANIEK IN HET PARADIJS
- RATCHET AND CLANK: QUEST FOR BOOTY
- METAL SLUG 7
- MADDEN NFL 09
- NBA LIVE 09
- NHL 09
- SPACE SIEGE

TOPSCORE



WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

"BRILJANTE, GEPERFECTIONEERDE GAMEPLAY EN NAUWELIJKS PEILBARE DIEPGANG."

MEEST RITMISCHE SPEL



RHYTHM HEAVEN

"ALS JE EENMAAL EEN PAAR LEVELTJES HEBT GESPEELD, BEN JE VERKOCHT."

VERRASSENDSTE GAME



PURE

"WIE HAD GEDACHT DAT EEN DISNEY GAME ZO LEUK ZOU ZIJN?"

KLEINSTE GAME

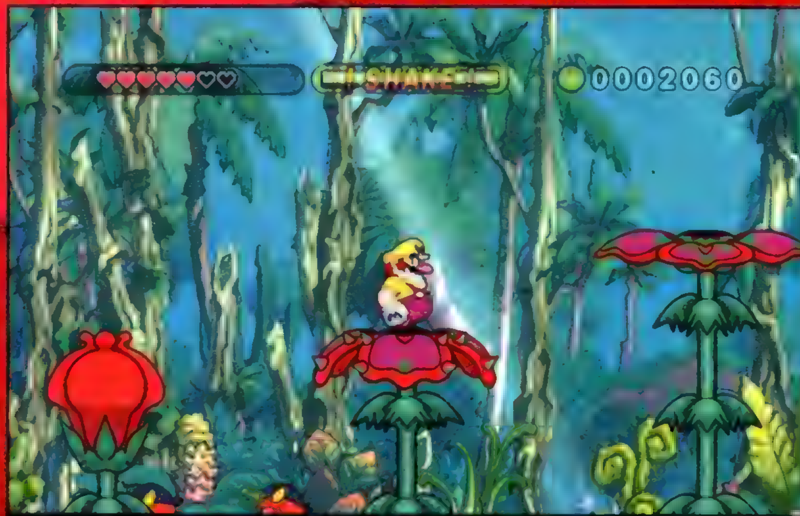


RATCHET AND CLANK: QUEST FOR BOOTY

"NATUURLIJK SMACHT OOK JIJ NAAR MEER, MAAR DIT IS EEN MOOI ZOETHOUDERTJE, HOOR."

WARIO LAND: THE SH

Een 2D-platformer? Pfff. Dat riekt naar oppervlakkigheid en een gemakzuchtige houding van de ontwikkelaar. Absoluut niet waar, zegt Jurjen, die Wario Land:The Shake Dimension daadwerkelijk tot in de diepste hoekjes heeft gespeeld. Volgens hem is dit gewoon een van de beste platformers ooit gemaakt.



Wario draait z'n hand niet om voor illegale praktijken. Het zou me niet verbazen als ie op z'n zolder een kleine wariohuanaplantage had.

Dat Wario Land: The Shake Dimension een Gold Award zou verdienen, daar was ik zelf ook niet meteen van overtuigd. Ik had wel meteen plezier met Wario, maar dat had veel met nostalgie te maken.
Ik ben opgegroeid met 2D-platformers, dus was het heerlijk om weer eens met een écht nieuw spel in het genre aan de slag te mogen.
Ik rende en schudde me een weg door de eerste drie levels, en had meteen door dat het een goede game was. Beetje gemakkelijk, oké, maar solide materiaal.
Toen ik na het derde level besloot niet verder te gaan maar de reeds voltooide levels nog eens te spelen, werd me al een beetje duidelijk welk een diepgang er achter het alledaagse uiterlijk van deze 2D-platformer schuilgaat. En vanaf daar werd alles alleen maar beter en beter.



Wario weet echt overal munt uit te slaan.



WARME DEKEN

Nu is dat uiterlijk ook weer niet zó alledaags, want dit spel is echt erg prettig voor de ogen. De warme kleuren, de prachtige, handgeschilderde omgevingen en de fantastische, haarscherp getekende animaties van Wario geven je vanaf level één het gevoel iets bijzonders te spelen. Er zijn veel fraaie kunstjes met lichtval, vertroebeling en andere beeldeffecten toegevoegd, maar de meeste zijn zo subtiel gebruikt dat ze je niet eens direct opvallen. Onbewust draagt echter alles bij aan het rijke, kleurrijke en spectaculaire speelgevoel dat als een warme deken over je heen valt als je dit spel begint.
Tel daarbij de waanzinnig strak en origineel gecomponeerde muziek - een eclectische mix van synthesizer, rock, klassiek, ambient en hoempa - en de randvoorwaarden voor een meesterwerk zijn geschapen.

GRONDSTOOT

Maar nu terug naar de werkelijke ster van dit spektakel: de gameplay. Om een beetje te kunnen begrijpen waarom die zo goed is, moet je weten dat elk level bestaat uit twee fasen.



"OM AL DIE EXTRA OPDRACHTEN EN RAADSELS IN DE LEVELS TE KRAKEN, ZUL JE DIEP MOETEN GAAN. HEEL DIEP."

In fase één doorloop je op een vrij traditionele manier het level van begin tot eind.
Wario gebruikt zijn kenmerkende moves als de kontstomp en de schouderbeuk, maar heeft dit keer ook een geheel nieuwe move, een schermschuddende grondstoot die je gebruikt door met de afstandsbediening te schudden.
De grondstoot laat soms vreemde dingen gebeuren met platformen, en zal de meeste vijanden omkiepen, waarna je ertegenaan kunt lopen om ze op te pakken. Je kunt een opgepakte vijand schudden of wegschieten, waarbij je de hoek verandert door de afstandsbediening te kantelen.
Dit soort grappige maar nog niet eens zo bijzondere acties krijgen hun werkelijke waarde door de zeer bijzondere levelontwerpen en ingenieuze puzzels waar The Shake Dimension rijkelijk in grossiert.
Ik vertel daar straks meer over, nu eerst verder met fase 2.

FASTOSITY DASHERATOR

Aan het eind van elk level vind je een kooi waarin een Merfle gevangen zit. Als je de kooi aanraakt, gaat het alarm af, begint een timer af te tellen, verdwijnen de rode blokken in het level en worden alle blauwe stippellijntjes gevuld met blauwe blokken. Aan jou de taak de Merfle uit de kooi te schudden en als een razende roelie terug naar de poort aan het begin van het level te sprinten.
Dat sprinten doe je met behulp van een Fastosity Dasherator, een tube waar je Wario's forse lichaam doorheen moet persen om hem te laten rennen tot hij tegen een muur botst.


Bij Italianen is de vogeltjesjacht nog steeds populair.



Heeft Wario je eenmaal te pakken, dan kun je het wel schudden.

OPDRACHTEN

Om de game helemaal uit te spelen, moet je ook allerlei opdrachten in de levels voltooien. Sommige opdrachten zijn heel specifiek, zoals ‘val niet in het water’, ‘laat alle bomblokken exploderen’ en ‘versla drie vijanden met één balworp’. Elke gehaalde opdracht wordt afgevinkt en opgeslagen, en blijft (godzijdank!) ook staan als je het level opnieuw betreedt, bijvoorbeeld om een andere opdracht te proberen.

AKE DIMENSION

JURJEN BEVRIJDT MERFLES



BALKEN

Vraag me niet waarom, maar als je deze game speelt op een breedbeeld-tv (en je dit bij je Wii-systeemgegevens hebt ingesteld), verschijnen links en rechts balken in beeld die het beeldformaat tot 3:4 inkaderen. Vanzelfsprekend verschijnen deze balken niet als je op een 'ouderwetse' tv speelt.
De balken hadden geen merkbare invloed op mijn spelbeleving, maar vreemd blijft het.

POWER UNLIMITED GOLD

HALEN ALS

- Je Wario altijd al een geinig personage hebt gevonden.
- Je Super Mario World ook wel aardig vond.
- Je naast 3D-graphics net zo goed hoogkwalitatieve 2D-beelden kunt waarderen.





In rennende staat kan Wario verder springen, over water lopen en door vrijwel alle soorten blokken en vijanden beuken. Probleem is: als je eenmaal met een muur bent gebotst, is de sprint voorbij en moet je terug naar de Dasherator om de sympathieke schurk weer op gang te helpen. Dat gaat niet altijd even gemakkelijk, soms zelfs helemaal niet, en kost in ieder geval veel tijd.
Gelukkig kun je zo vaak je wilt kiezen voor RETRY om terug te gaan naar het punt vlak voordat je de Merfle bevrijdde. En geloof me: van die optie ga je heel vaak gebruik maken.

VEELEISENDE BEPROEVINGEN

Het terugrennen naar de startpoort om aan de wraak van de piratenkoning te ontsnappen is helemaal niet zo moeilijk, zeker niet omdat de Merfle je de weg wijst. Het probleem schuilt in het feit dat je zowel op de heen- als de terugweg allemaal dingen passeert waarvan je niet begrijpt waarom ze in het level zitten, of die je gewoon niet kunt bereiken.
Je ziet bijvoorbeeld een grote schatkist achter een stalen muur staan, ergens aan het begin van het level. Je zou door die muur heen kunnen rennen, alleen staat de Dasherator helemaal aan het eind van het level. Het spel zal toch zeker niet van je verwachten dat je... Toch?
Jawel. Dat verlangt het spel wèl van je.
Liefhebbers van ouderwets pittige, in de omgeving verwerkte puzzels en veeleisende beproevingen in behendigheid, u hebt uw spel gevonden. Je zult in dit spel zelden een leven verliezen, maar om al die extra opdrachten en raadsels in de levels te kraken, zul je diep moeten gaan. Heel diep.


Sliding van Olympisch elftal niveau.

LOL BELEVEN

Waarom je al die moeite zou doen? Omdat je het wilt, omdat je het tof vindt, omdat je het niet kan uitstaan dat bepaalde delen van het spel buiten je macht lijken te liggen, en omdat je toegang wilt hebben tot de magnifieke geheime levels en andere extra's.
Elk level, geheim of niet, is een spel op zich, en geeft altijd wel weer een nieuwe draai aan de spelprincipes. En wat een lol ga je daarmee beleven!
De puzzels met de Blast-O-Cannons, de transformaties in Vuur- en Sneeuwbal-Wario, de slingertouwen, verkleintonnen, trampolines, slingerstokken, de puzzels met de driepotige draaihekjes, de duikbootlevels, de waanzinnige eindbaasgevechten (die met die grote plant is echt te gek), de Unibucket... het houdt niet op en gaat maar door.

Maak niet de vergissing het gebrek aan een derde dimensie te verwarren met oppervlakkigheid of een gemakzuchtige houding van de ontwikkelaar, want iedereen die de tijd neemt de briljante, geperfectioneerde gameplay en nauwelijks peilbare diepgang van dit 2D-meesterwerk tot zich te nemen, beseft hoe verschrikkelijk fout dit soort oppervlakkige en gemakzuchtige aannames zijn.



CONCLUSIE

Het spel levert niets te weinig, niets te veel, alles in optima forma en met een diepte die ik in zowel 2D- als 3D-spellen maar zelden ben tegengekomen.


JURJEN

SCORE **92**

Het doorlopen van de twintig 'normale' levels kost je ongeveer acht uur, maar dan heb je eigenlijk alleen nog maar een beetje aan de oppervlakte van het spel lopen krabben. Waag je je in de diepte, dan ben je hier wel dertig uur mee zoet.

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION
Wii
NINTENDO
1 SPELER
26 SEPTEMBER 2008
7+

FIFA 09



Een echte Engelse voetballer drinkt slechts pints en penalties.

Wat wil je nu lezen in zo'n review van FIFA? Dat het gras weer groener is dan vorig jaar? Dat er 250 nieuwe animaties zijn toegevoegd? Of wil je gewoon weten of het lekker speelt? Precies, dat dachten we al. Maarten en Jeroen trokken de veters strak, en bekeken gelijk of de nieuwe FIFA zich kan meten met dat andere voetbalspelletje.

JEROEN EN MAARTEN VINDEN FIFA BETER

JEROEN

Ik zal het maar meteen zeggen: ik ben een Pro Evolution Soccer speler. Ik denk, leef en adem PES. Natuurlijk kan ik wel een potje FIFA op redelijk niveau volbrengen maar ik zit gewoon vastgeroest in die PES manier van spelen, en dat breekt me tegen de echte specialisten uiteindelijk toch altijd weer op.
FIFA is naar mijn mening te traag. Je moet teveel 'breien' op het middenveld om ook maar een beetje richting de goal van de tegenpartij te komen. In dat opzicht is FIFA erg realistisch, maar dat is nu net niet wat ik zoek. Ik wil snelle acties maken, rap dribbelen en oogstrelende steekballetjes geven. Als ik een speler vrij zie lopen dan wil ik dat de bal daar heen gaat, in plaats van 'een zekerheidsbal' te geven.



Hoe noem je een Bayern München speler met een IQ van 10? Hoog begaafd.

TEVREDEN

Toch ben ik over veel zaken tevreden in deze nieuwe FIFA. Zo ziet het er echt belachelijk goed uit. Heeft de game eindelijk de mogelijkheid om spelers te selecteren voor de nationale teams. Zit je niet langer vast aan vreemde namen, maar kun je gewoon jouw beoogde elf selecteren. Is er natuurlijk de Be A Pro mode waarin je een eigen speler creëert en puur gaat voetballen met deze jongen op één vaste positie. En, in de loop van dit jaar, zul je online tien tegen tien kunnen spelen. Je speelt dan echt in teamverband. Helaas hebben we dit laatste niet kunnen checken, al belooft dat natuurlijk heel spectaculair te worden.
Maar om nog even terug te komen op de manier van voetballen. We hebben hier op de redactie zowel FIFA als PES liggen en de verschillen tussen beide spellen zijn erg groot. PES is onrealistisch, maar geeft mij gewoonweg veel meer controle over mijn team. Met alle gemak van de wereld zet ik spelers vrij voor de keeper, geef ik voorzetjes vanaf de flanken op de stropdas.
Bij FIFA heb ik het idee dat ik te afhankelijk ben van willekeur. Ballen komen toevallig aan, als ze al aankomen. Wel blij ben ik met het positie kiezen tijdens bijvoorbeeld een corner. Voor je man komen is lekker, helemaal wanneer je de bal dan langs de doelman van de tegenstander kunt knikken. Maarten kan daar namelijk helemaal niet tegen.



MAARTEN

Ik heb alle FIFA games gespeeld. Vanaf 1994 tot deze 2009 versie.
Met PES leerde ik later pas spelen. Toen ik als onwetende stagiair bij de PU terechtkwam, werd ik door Jeroen en JJ overtuigd van de kwaliteiten van PES. Er ging een wereld voor me open. Fuck man, ik kon de bal in de diepte stiften, een lobje over de keeper maken! En wat ging dat rondtikken snel! Ik heb het over PES 4. Ik weet nog wel wat er



Bij Barcelona doet nog steeds de volgende grap de ronde: 'wat is het verschil tussen God en Louis van Gaal?' 'God denkt niet dat ie Louis van Gaal is.'





"KONAMI, DE BAL LIGT WEER BIJ JULLIE."

NIEUWE MODES

ADIDAS LIVE SEASON

Dit jaar introduceert EA, Adidas Live Season. Als je FIFA koopt, vind je op de achterkant van het boekje een code. Deze kun je gebruiken om je spelers wekelijks te laten updaten afhankelijk van de vorm waarin ze in de realiteit steken. Als Drogba bijvoorbeeld al wekenlang niet scoort, zullen zijn stats omlaag gaan. En als Dirk Kuijt ineens drie goals per week in het netje legt, dan gaan zijn statistieken flink omhoog.
Je kunt die code echter maar voor één competitie gebruiken, met keuze uit de Engelse, Duitse, Franse, Spaanse, Italiaanse of Mexicaanse (Nederland zit er nog niet bij). Wil je twee competities hebben waarvan je spelers worden bijgewerkt? Dan moet je dokken. Logisch want EA heeft behoorlijk wat personeel in dienst om die zooi bij te houden.
Je kunt het overigens ook uitschakelen, als je bijvoorbeeld niet wilt dat Arsenal na een aantal slechte wedstrijden mindere stats krijgt dan Manchester City.

CUSTOM TEAM TACTICS

Het aanpassen van tactieken kon al in Soccer Shootout op de SNES, maar in FIFA 09 benadert het de perfectie.
Je kunt echt alles precies zo instellen als je wilt. Er zijn een kleine tweehonderd verschillende tactieken, helemaal naar jouw speelstijl te finetunen.
Het toffe is dat je precies ziet hoe je team reageert op een tactiek en je dus gelijk weet wat je wel en niet wilt. Het is allemaal tijdens een wedstrijd te veranderen en te activeren met je toetsen op de vierpuntsdruktoets. Geen enkel team speelt meer hetzelfde. En het instellen is echt appeltje eitje. Zeker weten dat ik dit soort shit nu eindelijk ook echt ga gebruiken!

BE A PRO CARRIERE

Leuk, die Be a Pro mode, maar echt verder kwamen we er niet mee na die vriendschappelijke wedstrijdjes. Gelukkig heeft EA ook dit uitgewerkt. Je kunt namelijk een carrière starten en je in een paar seizoenen proberen op te werken tot speler van het nationale team.

TIEN TEGEN TIEN ONLINE

Al dit jaar, en dat is sneller dan gedacht, kunnen we online met tien tegen tien spelen, vanuit hetzelfde perspectief als in de Be a Pro mode. Het hoeft trouwens niet per sé tien tegen tien te zijn; het kan ook vijf tegen negen, bijvoorbeeld.

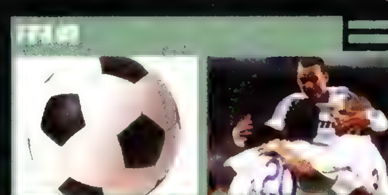


Op z'n rug stond toch echt nummer 9. Ik denk dat ie z'n broekje ondersteboven heeft aangetrokken.

toen gezegd werd: FIFA is makkelijker en meer arcade, PES is realistischer en veel moeilijker.

ROLLEN OMGEDRAAID

Anno 2008 is de situatie vrijwel 180 graden gewijzigd. EA heeft de hele game opnieuw bedacht en de beste FIFA ooit gemaakt, maar ook de moeilijkste en meest realistische. Ik kan me nog de tekst op de cover van de PU van september 2005 herinneren: 'FIFA 2006: De jacht op Pro Evo is geopend'.
Nou, ik kan jullie vertellen: de jacht is voorbij. FIFA is PES ver, maar dan ook ver voorbij. FIFA is veel beter dan PES. De rollen zijn volledig omgedraaid. FIFA is realistisch, moeilijker dan PES en tientallen malen mooier. PES is sneller, meer arcade, en lang niet altijd realistisch. PES is veel makkelijker. Balletjes kleven meer aan het voetje, passjes zijn eenvoudiger te geven en komen beter aan. Het is een stuk duidelijker waar je naartoe moet en je weet waar je een bal neer kunt leggen.
Bij FIFA hangt het van veel meer factoren af. Als je weet waar je de bal wilt hebben, is het een veel grotere opgave om hem daar uiteindelijk ook te krijgen. FIFA lijkt veel meer op echt voetbal. Bij FIFA heb ik het gevoel dat ik een simulatie van een echte voetbalwedstrijd aan het spelen ben, bij PES heb ik het gevoel



dat ik een computerspelletje aan het spelen ben.

BLINDE BAVIAAN

Het is overigens niet zo dat beide games foutloos of zonder ergernissen zijn. Zo heeft FIFA dankzij een berg nieuwe animaties een iets tragere gameplay. Zelfs een balletje rondtikken in de verdediging kan problemen opleveren. Bovendien staan de meeste teams te ver naar voren met hun pressie. Welk team zet verdedigers nu constant onder druk en gunt ze geen opbouw?
Het grote voordeel van PES ten opzichte van FIFA moet zijn dat FIFA veel meer scripted is dan PES. Bij PES kun je nog steeds onderkant lat, via de rug van de keeper scoren. Dat kan bij FIFA niet. Bij PES zul je onvoorspelbare situaties meemaken. Bij FIFA zelden.
De vraag van dit jaar is echter niet welke footie beter is. Dat is FIFA, dat ziet elke blinde baviaan nog zonder bril. De vraag is welke footie bij jouw opvatting over spelplezier past. Wil je een footie met goede licenties en bizar mooie graphics en animaties? Wil je een realistische voetbalsimulatie? Dan haal je FIFA.
Wil je dat allemaal niet, maar wel simpeler spelplezier? Sneller voetbal zonder al te veel moeite? Dan neem je PES.
Ik ben er nog niet uit. Ik ga FIFA echt uitgebreid spelen, maar ik vrees dat ik toch een terugval naar PES ga krijgen. Ik hou namelijk van snel en simpel.

HALEN ALS

- Je helemaal fan bent van de FIFA serie natuurlijk.
- Je PES vorig jaar ook tegen vond vallen.
- Je denkt dat je echt goed bent in voetbalspellen.

CONCLUSIE

We zijn 't met elkaar eens: FIFA 09 is fantastisch. De beste voetbalgame van het jaar komt uit het kamp van EA. Konami, de bal ligt weer bij jullie.



MAARTEN & JEROEN

SCORE 90

Zeker met die Be a Pro mode zul je maanden zoet zijn, helemaal wanneer je online gaat knallen.

FIFA 09
XBOX 360 / PS3
EA SPORTS / EA
1 - 20 SPELERS
OUT NOW
3+

PURE

MAARTEN DUIKT HET RAVIJN IN

Alle beffende bavianen nog aan toe! Wat zijn we blij dat er videogames zijn! Je moet er toch niet aan denken dat Maarten die achterlijke capriolen uit Pure in het echt zou proberen?



Pure is een offroad racegame van Blackrock Studio. Deze ontwikkelaar is onderdeel van Disney. Disney!? Die shit voor kinderen bedoel je? Hetzelfde Disney dat ook Hannah Montana: Spotlight World Tour naar de consoles brengt? Precies, die Disney.
Voordat Blackrock Studio door Disney werd overgenomen, ging de ontwikkelaar echter door het leven als Climax Racing, een studio die verantwoordelijk was voor vele delen uit de ATV Offroad en Moto GP serie. Deze gasten weten dus hoe je een racespelletje moet maken.

MAAG IN JE KEEL

In Pure rijd je op quads, zestien deelnemers per race. De setting is een ruig terrein ergens ver van de bewoonde wereld. Hoog in de bergen bijvoorbeeld met grote rotspartijen, watertjes en een laagstaande zon, of diep in de woestijn met niets dan een heuvelachtige zandvlakte.
Het doel van de races is natuurlijk om eerste te worden, maar daar is lang niet alles mee gezegd. De ruige maps zitten namelijk volgeplempt met gigantische schansen met daaronder diepe afgronden. Rijd je tegen zo'n helling op, dan moet je de linker digitale knuppel effe snel een tikkie naar onderen en weer naar boven geven om je af te zetten en een flinke sprong te maken.
En daar begint de pret van Pure: eenmaal in de lucht kun je de meest zieke stunts uithalen, terwijl je onder je een diepte ziet waarvan je maag spontaan in je keel schiet.

SSX OP QUADS

Het maken van die wrede moves voelt lekker en geeft een kick.
Het is pure fun en ziet er prachtig geanimeerd uit. Pure is over de top, zo onrealistisch als het maar kan met die idiote jumps, maar bovenal keihard! Je kunt het beter vergelijken met SSX op quads dan met Motorstorm.
Voordat je vette moves kunt maken, moet je eerst een soort balkje, de Thrill Bar, vullen door lekker gek te doen in de lucht. Je moet echter wel telkens wat anders doen, want de tweede keer krijg je beduidend minder punten.
Naarmate je de Thrill Bar vult, kun je steeds specialere moves in de lucht maken. Maar je kunt de balk ook gebruiken voor een snelheidsboost, als je net tweede ligt en de finish in zicht is bijvoorbeeld.

JE GELOOFT JE OGEN NIET

Terwijl je geconcenteerd door de blubber drift en door de lucht zweeft, heb je zelf niet zo veel oog voor de omgeving, maar toen Jeroen, JJ en Wouter het testhok binnen liepen vlogen de "oehs" en "ooohs" me om de oren. De tracks zien er zo waanzinnig mooi uit dat ik nauwelijks weet hoe ik het moet vertellen.
Het is kleurrijk, net als Sega Rally, maar die details man! Die details! Zelfs de kleinste bloempjes naast de baan bewegen natuurlijk en zien

MEERDERE QUADS

Omdat je verschillende typen tracks hebt en verschillende modes, is het verstandig om meerdere quads te maken. Zo doe je er verstandig aan om voor de Sprint mode (waarin je vaak vijf kleine rondjes moet scheuren) een quad te bouwen die retesnel is. Je hebt namelijk bijna geen opties om tijdens kleine rondjes dikke tricks te gaan doen. Dat is totaal zinloos.
In de Freestyle is dit juist wel weer heel belangrijk, het gaat daar immers om de score die je door middel van power-ups tot extreme hoogten kunt brengen. Voor die mode moet je dus een quad hebben die sterk is op het tricks onderdeel. Voor de normale mode, drie grote ronden, moet je een gebalanceerde quad hebben.
Naarmate je races wint, krijg je steeds meer en betere onderdelen, stuk voor stuk merkgetrouw. Op die manier kun je je quads helemaal finetunen naar jouw racestijl.
Ook het uiterlijk is volledig naar eigen voorkeur te bepalen. Je moet dus niet gek opkijken als je paarse nichtendingen tegen gaat komen in de online mode van zestien spelers. Woaaah!! Zestien spelers mensen!







Graphics design: Bob Ross.



QUAD BUILDER

Pure heeft me totaal achterover geslagen met de tool waarin je je eigen quads kunt bouwen. Natuurlijk is het idee dat je een vervoermiddel kunt pimpen niet wereldschokkend, maar zo uitgebreid, soepel en fantastisch als het gaat in Pure, heb ik nog nooit van mijn leven gezien. Tot in de kleinste details is je quad samen te stellen. Je bouwt 'm op vanaf het stalen frame, tot de tandwielen aan toe.
Het is fucking ongelofelijk hoe elk individueel onderdeel invloed heeft op je snelheid, je wegligging, de acceleratie en je tricks.



"HET DOEL VAN PURE IS OM JE GEWOON "PUUR" VERMAAK TE BIEDEN, PUUR ADRENALINE DOOR JE ADEREN TE POMPEN."





Goed naar rechts en links gekeken? Dan mag je daarna je hand uitsteken.



HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

er bizar mooi uit. Maar ook de shots in de diepte, hoe ver je kunt kijken... het zijn plaatjes die niet zouden misstaan op een ansichtkaart uit Zwitserland. Het is mooier dan Oblivion, mooier dan Uncharted en dat allemaal zonder pop-ups, maar zo vloeiend als de tering!

Het doel van Pure is om je gewoon "puur" vermaak te bieden, puur adrenaline door je aderen te pompen. De muziek sluit daar ook bij aan met energieke nummers van Wolfmother bijvoorbeeld.

WAARSCHUWING

Ik geniet nog dagelijks van het spel en kan niet wachten tot ik online door de bagger kan gaan scheuren en door de lucht mag vliegen met één hand aan m'n stuur.
Desalniettemin zijn er wel wat minpunten. Zo zijn de personages die je kunt kiezen een beetje gay. Correctie: érg gay. Ik zou graag een eigen dude of chickie aanmaken, maar dat kan niet. Dus zit je met een Japanse homofiel, een Amerikaanse niet en een rare Mexicaan opgescheept. Ook het lieve Barbie-meisje was ik na een paar rondjes al zat. Ze bleef maar schreeuwen: "Doe niet zo flauw" als iemand me inhaalde en "Wat je zegt ben je zelf!" Ik heb de PS3 meteen Engelstalig ingesteld en ben de game opnieuw begonnen. Die shit trek je anders niet, dus beschouw dit als een waarschuwing. Buiten deze kleine minpuntjes is Pure echter een spel om van te smullen. Wie had gedacht dat een Disney game zo leuk zou zijn?





CONCLUSIE

Pure is pure fun, puur virtueel genot, pure kick en pure actie!

MAARTEN

SCORE **80**

Je speelt Pure geen uren achter elkaar, maar zeker een paar weken lang dagelijks een uurtje.

PURE
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
BLACK ROCK STUDIO / DISNEY / UBISOFT
1 - 6 SPELERS
25 SEPTEMBER 2008
3+



WWW.GUITARHERO.COM



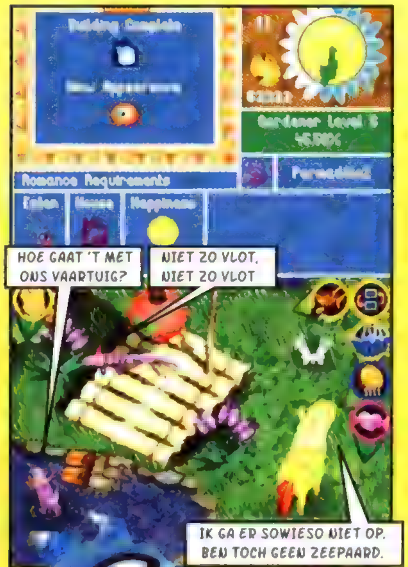
UNLEASH YOUR INNER ROCKSTAR!
WIRELESS GUITAR CONTROLLER:
Re-designed for the ultimate playing experience, including:
• Neck slider for nailing the most intense solos
• Dedicated star power button and re-designed controls for improved gameplay
• Interchangeable faceplates for customising your look *
• Also compatible with Guitar Hero® games for the Xbox 360®
WIRED MICROPHONE:
Sing along using the mic and infuse your own style into the music
ROCK OUT ON THE GUITAR CONTROLLER OR ADD A DRUM KIT CONTROLLER AND A MIC
FOR THE BAND EXPERIENCE
WIRELESS DRUM KIT:
The most authentic drums available, including:
• Quiet surfaces so you can hear the music
• Pressure-sensitive pads allow creation of a wide
• Authentic arrangement of the pads to mimic an actual drum set with raised cymbals
Create your own rocker, choose from your favourite Guitar Hero icons or take the stage as the biggest rock stars around.
Compose, record, edit, and share your own music online. Download and play community-created content for free! **
Rock out solo, with another guitarist or with a band. Kick it up with 4 vs. 4 Battle of the Bands play. **
IN STORES NOVEMBER 2008
*Additional faceplates sold separately
**Some features may be limited in the Wii™ and PlayStation®2 Guitar Hero World Tour games
12+
PlayStation 2
XBOX 360
Wii
Vicarious Visions
ACTIVISION

VIVA PIÑATA POCKET PARADISE

Jeroen noemde Viva Piñata in zijn preview verslavend, daarna heeft ie de DS cartridge inderdaad niet meer afgegeven en stiekem bewaard voor de review.

JEROEN MAAKT DE TUIN WINTERKLAAR

Naast het feit dat ik erg veel voldoening haal uit het neerknallen van drugskoeriers, of mezelf helemaal kan verliezen in een zenuwslopende voetbalwedstrijd, kan ik ook erg genieten van pluizige beestjes die een beetje ravotten in een tuin. Voor mij is dat pure ontspanning; beetje bloempjes inzaaien en boompjes planten. Alles om ervoor te zorgen dat ik de juiste piñata's in mijn tuintje kan lokken. Zonder tijdsdruk, gewoon heel ontspannen de voetjes omhoog en onderuit gezakt op de bank. Dat is de manier waarop je Viva Piñata moet spelen. Gewoon, door het jezelf niet al te moeilijk te maken. En ook deze DS versie leent zich daar uitstekend voor.





De dieren kwamen terug van een feestje waar ze aardig de beest hadden uitgehangen.

RUST

Echt, ik kom helemaal tot rust wanneer ik deze game speel. Alsof de zon op regenachtige dagen spontaan begint te schijnen. Dat is natuurlijk niet zo, maar dat warme gevoel maakt zich gewoon meester van me, en een glimlach verschijnt op mijn gezicht wanneer ik die gekleurde piñata´s door mijn tuintje zie banjeren.

Het spelverloop is, zoals gezegd, vlot. Dat is aan de ene kant jammer maar aan de andere kant ook wel prettig. Zo heb je namelijk binnen een mum van tijd een zooitje beesten in je tuin ronddwalen. Je begint natuurlijk weer met Wurmples, waarna die gekke vogels je tuin zullen bezoeken en zo kabbelt het spelverloop lekker voort. Het is dan aan jou om te bepalen waar je mee verder wilt gaan. Je richt je tuintje namelijk zo in, dat alleen díe piñata´s je tuin zullen bezoeken die jij er graag in rond wilt zien lopen. Op dat punt wordt het je overigens ook wel erg makkelijk gemaakt. Ik zou het haast voorkauwen willen noemen...

VOORKAUWEN

Op de 360 versie was het voornamelijk experimenteren. Wat gebeurt er als ik dit zaadje aan die piñata geef of hoe kan ik ervoor zorgen dat ik die papier-maché beesten met elkaar naar bed kan laten gaan?

Maar in de DS-versie wordt het je allemaal voorgekauwd. Je kunt namelijk heel gemakkelijk opzoeken wat je nodig hebt om een nieuwe variant te creëren en dat haalt er toch wel een beetje de kracht uit: dat ontdekken van de mogelijkheden binnen het spel. Zelfs de zure piñata's omtoveren tot zoete snoepbeestjes wordt al verraden. Dat is naar mijn mening een beetje jammer. Toch heb ik me meer dan vermaakt met deze handzame versie. Het speelt heerlijk weg en voor je het weet, ben je weer uren verder. Perfect voor in het vliegtuig of gewoon op zondag tijdens een saai familiebezoek.





HALEN ALS

- Je de Xbox 360-versie niet hebt gespeeld.
- Je gewoon niet van je verslaving af kan komen.
- Je Piñata's wilt slaan.

VIVA PIÑATA POCKET PARADISE



CONCLUSIE

Zoals ik al in de preview zei, is deze Viva Piñata variant beter dan de 360-versie. En dus zal deze game je heel wat uurtjes speelplezier bezorgen.

JEROEN

SCORE 85

Eindeloos speelbaar natuurlijk.

VIVA PIÑATA POCKET PARADISE
DS
RARE - THQ
1 SPELER
OUT NOW
3+

MEER TUINPLEZIER

Voor iedereen met een DS en een Xbox 360 is deze game wellicht iets te veel van hetzelfde. Ik raad hen dan ook aan om voor de nieuwe Xbox 360 versie te gaan: Viva Piñata Paniek in het Paradijs. Eentje waarbij je met een aantal vrienden je tuin kunt beheren en dus samen de ideale tuin kunt scheppen. Blader daarom snel door naar pag.69 voor een uitgebreide review.



SAMBA DE AMIGO



Een roze beer loopt met een trommel over het strand. Een meisje in een tijgerpak laat haar bloem zien. Er zijn meer confettiregens, ballonnen en maffe beesten dan Jurjen ooit bij elkaar zag. De witte kale man uit het weinig carnavaleske Assen staat langzaam op en begint te schudden.

Na het bekijken van het kleurrijke openingsfilmpje, ben ik helemaal in de stemming voor een stevig potje schudden met mijn sambaballen. Helaas wordt de Wii-versie van Samba de Amigo niet gespeeld met sambaballen maar met een combinatie van Wii-afstandsbediening en Nunchuk, of twee Wii-afstandsbedieningen.
Ik zeg helaas, omdat het er toch wel wat geiniger en authentieker uitziet als iemand met échte sambaballen staat te schudden.
Maar wie weet gaat Sega toch nog van die maracaverlengstukken voor de afstandsbedieningen bij het spel leveren.
De besturing werkt hoe dan ook hetzelfde als in vorige versies.



Een beer in een berenpak. Alsof er achter het masker van Balkenende ineens een behoudende, seksloze, saaie, semi-intellectuele fatsoensrakker vandaan komt.



En dan mogen wij westerlingen niet zeggen dat al die Aziaten op elkaar lijken.

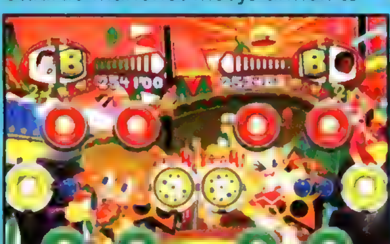
HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

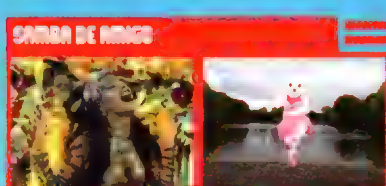
MARIONET

Vanuit het midden van je beeldscherm glijden balletjes naar de zes cirkels die eromheen staan. Je kunt hoog, laag of in het midden schudden, afhankelijk van de cirkel waar een balletje naartoe glijdt.
Zo sta je als een computergestuurde marionet met je armen te dansen en te schudden op de maat van de muziek.
Soms moet je ook een pose aannemen of op een bepaalde manier met je armen zwaaien, zoals aangegeven door een schaduwpoppetje dat in beeld verschijnt.
Het is leuk om te doen, en het werkt allemaal prima... maar niet perfect.

> "DEZE GAME DRAAIT OM VROLIJKHEID, KLEURIGE BEELDEN, LOL TRAPPEN MET JE MATEN EN SWINGEN MET JE GEILE VRIENDIN."



Dat grietje kijkt of ze sambal de amigo speelt.



VERTRAGING

Het spel registreert niet de hoogte waarop je de Wii-afstandsbedieningen houdt, maar de mate waarin je ze kantelt. Naar boven gericht pak je de hoge cirkels, horizontaal gericht pak je de middencirkels, omlaag gericht pak je de lage cirkels.
Zoals gezegd; het werkt prima, behalve als je heel snel moet en wilt wisselen tussen laag en midden en hoog. Dan lijkt er een vertraging te zijn tussen de beweging van je hand en de registratie in beeld.
Met de nodige oefening en heel bijtijds en afgemeten reageren is hiermee te leven, maar toch zullen veel spelers soms het gevoel krijgen dat een gemaakte fout niet door hen maar door de vertraagde registratie is veroorzaakt.
Al dan niet terecht, het is een vervelend gevoel.

GEILE VRIENDIN

Maar laten we niet al te zeikerig worden, want dan wordt het punt van Samba de Amigo een beetje gemist. Deze game draait om vrolijkheid, kleurige beelden, lol trappen met je maten en swingen met je geile vriendin.
Samenspelen is het leukst, bijvoorbeeld in de liefdestest die je synchroon moet doorlopen.
Tijdens het dansen en schudden laten de hoofden van jullie Mii-personages hun waardering blijken, en na afloop wordt aangekondigd hoeveel liefde jullie delen en wat het sleutelwoord van jullie liefde is.
Kijk, als je zulk soort dingen kunt beleven, voel je je al snel een verzuurd fossiel als je over moeizame registratie op moeilijke niveaus begint te klagen.
Maar voor de prestatiegerichte spelers die er juist een kick van krijgen feilloze sessies te schudden, zal dit toch een issue zijn.

SAMBA!

Natuurlijk trapt de game af met het onvolprezen Samba de Janeiro, en komen al snel andere Latin-toppers beschikbaar zoals La Bamba, Hot Hot Hot en Macarena (overigens allemaal ingekort en niet uitgevoerd door de originele artiesten).
Minder voorspelbaar en toch erg leuk zijn een tropische uitvoering van het herkenningsdeuntje uit de Rocky-films en een swingende versie van het altijd lekkere Low Rider.
Je kunt tegen betaling van Wii-punten ook extra nummers downloaden, maar met ruim veertig reeds aanwezige nummers lijkt ons dit niet snel nodig.

CONCLUSIE

Er zijn wat probleempjes met de registratie van je bewegingen die vooral op hogere niveaus de beleving kunnen frustreren. Verder is dit gewoon een prima versie van een game die al bijna tien jaar lang erg leuk is.



JURJEN

SCORE **60**

De gemakkelijkste helft van de Career mode (Easy en Normal) heb je na twee of drie uur wel voltooid, maar dan wordt het spel ineens een heel stuk moeilijker.

SAMBA DE AMIGO
Wii
GEARBOX / SEGA
1 - 2 SPELERS
19 SEPTEMBER 2008
3+

RHYTHM HEAVEN



Jurjen's allereerste portable spelcomputer heette Simon. Hij moest regelmatig aan Simon denken tijdens het spelen van Rhythm Heaven, een nieuw muziekspelletje voor de Nintendo DS.

POWER UNLIMITED GOLD

JURJEN ZWIEPT STAAFJES DOOR GAATJES

Simon was een UFO-achtige zwarte schijf met vier grote drukknoppen in de kleuren groen, rood, geel en blauw. Simon liet in een bepaalde volgorde knoppen oplichten en stootte daarbij zoemtonen uit. Aan mij de taak die tonen in de juiste volgorde te herhalen.
Het klinkt oersimpel en dat was het ook, maar ik vond het magisch en fantastisch. Simon gaf begin jaren tachtig al aan dat er wat games betreft meer mogelijk was dan Pong en Space Invaders.

DEUNTJE

Je zou Simon kunnen zien als een voorloper van het ritme-actie genre dat momenteel zo populair is. In het geval van Simon was er niet zozeer sprake van ritme maar wel van muziek, aangezien je je de volgorde van tonen eigenlijk alleen maar kon herinneren door er in je hoofd een deuntje van te maken, en dit tijdens het herhalen voor jezelf weer te neuriën.
Wat Simon ook met de huidige ritme-actie spellen gemeen heeft, is dat het zowel je ogen en oren als je muzikaal geheugen aanspreekt, en dat er geen enkele creatieve inbreng van de speler aan te pas komt.
Het slaafs en zo nauwkeurig mogelijk volgen van wat het programma je opdraagt, dat is de bedoeling... en dat geldt ook voor Rhythm Heaven.

TIKJES EN ZWIEPERS

De eerste vier levels van Rhythm Heaven laten je op de maat van aanstekelijke muziekjes respectievelijk staafjes door gaatjes zwiepen, meezingen met een driestemmig knapenkoortje, brandstof in robots pompen en met een aapje springen en klappen als onderdeel van het publiek dat een lieftallig J-pop-zangeresje aanmoedigt.
En dan komt het vijfde level, Remix 1, waarin je alle genoemde dingen door elkaar krijgt voorgeschoteld. Met de nodige concentratie en een niet al te krampachtige houding moet het je lukken maat te houden en op de juiste momenten de tikjes, vasthouders en zwiepers op het touchscreen te plaatsen.
En als dat goed of zelfs perfect gaat, draait het beloningscentrum in je hersenen overuren.

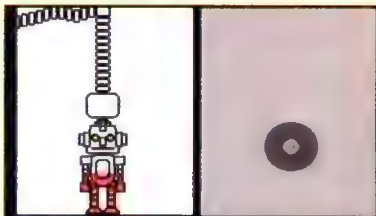
ROYAAL

Zoals de naam van het medium al aangeeft, draait het in videogames meestal om het reageren op visuele informatie. Maar in Rhythm Heaven moet je net zo goed reageren op auditieve en ritmische informatie. Door alle drie verwerkingsstromen tegelijk te benutten, ontstaan van die perfecte momenten waarop je het gevoel krijgt boven je gebruikelijke kunnen uit te stijgen.
En dat, dat is een hemels gevoel.
Een hemels gevoel waar Rhythm Heaven met vijftig fantastisch gesitueerde en briljant gecomponeerde liedjes royaal in grossiert. Hoe simpel dit alles ook lijkt of klinkt, naarmate je het langer speelt, wordt steeds duidelijker hoe knap en doordacht dit ritmespel in elkaar steekt.
Magisch en fantastisch, dat is het resultaat.

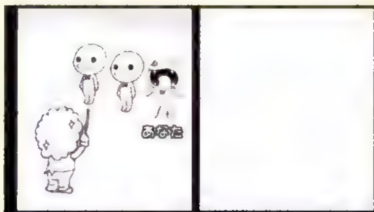
"NAARMATE JE HET LANGER SPEELT, WORDT STEEDS DUIDELIJKER HOE KNAP EN DOORDACHT DIT RITMESPEL IN ELKAAR STEEKT."

HALEN ALS

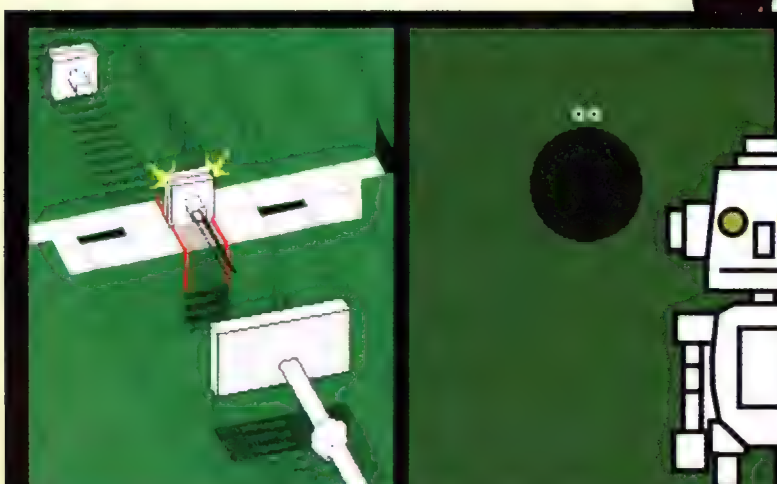
- Je liefhebber bent van de WarioWare spellen.
- Elite Beat Agents je uitstekend is bevallen.
- Je nooit eerder een ooievaar hebt bestuurd.



(Door: Cortez) Maartje de robot had weer haar maandelijkse periode.



(Door: Cortez)
Zelfs aliens vinden Wii-music niks.



(Door: Ricardo)
Voor het eerst te zien op PU.nl: de blueprints van Micheal Jackson's neuscorrectie.





VAN DE MAKERS VAN MORNING MUSUME EN WARIOWARE

Rhythm Heaven is bedacht door Tsunku (wellicht bekend als producent en componist van de Japanse kinderpopgroep Morning Musume – zie screen), en werd ontwikkeld door het Nintendo-team dat ook de WarioWare-spellen maakte.
Als je dat laatste niet had gelezen, had je het kunnen raden. Want net als in WarioWare, krijg je in Rhythm Heaven in hoog tempo absurde opdrachten op je afgevuurd, waar je met instinctieve, fysieke bewegingen op moet antwoorden. Op het moment dat je met een ooievaar militante ritmes moet pikken, weet je wat ik bedoel.



CONCLUSIE

[illegible]

JURJEN

SCORE 90

Je bent minstens twaalf uur aan het tikken, vasthouden en zwiepen voordat je de fantastische finale van de vijftig onderdelen hebt gehaald. Vervolgens rest de fun van het nogmaals spelen, alsmede de uitdaging overal gouden scores te halen.

RHYTHM HEAVEN
DS
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

3+

HELLBOY

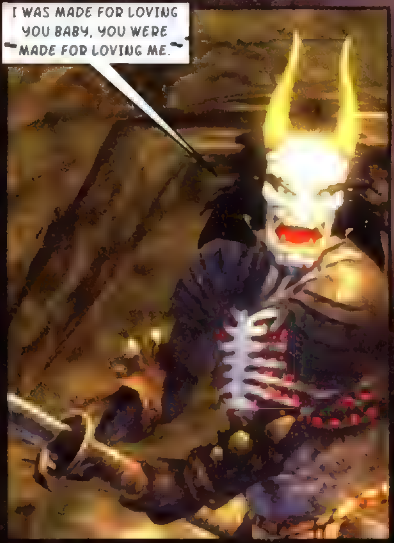
WOUTER IS HELS

SCIENCE OF EVIL

Wouter heeft als geboren Veendammer natuurlijk al heel wat demonen ontmoet, maar het stelletje dat hij in Hellboy tegenkwam, haalde écht het bloed onder z'n nagels vandaan.



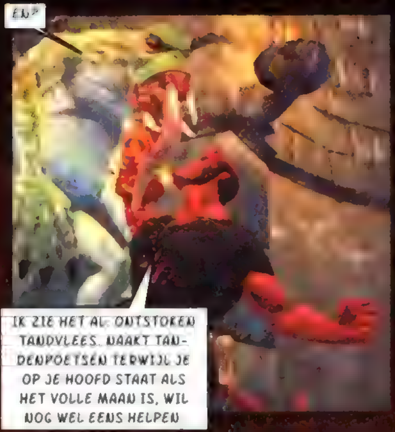
Goed nieuws! Hellboy: Science of Evil is geen filmgame! Het is simpelweg toevallig dat het spel ongeveer gelijktijdig met Hellboy II: The Golden Army uitkomt en dat Ron Perlman, de man uit de films, in deze game de stem van heljongen verzorgt. Voor de rest: niets met elkaar te maken! Behalve dan de kwaliteit, die heeft wel weer alles weg van zo'n mislukte filmgame.



HELLBOY AAN HET WOORD

Ik denk dat Hellboy zelf ongeveer het volgende zou zeggen over het product waar hij zonodig een rol in moet spelen:
"Tja, daar loop ik dan. Beetje slaan met die grote knuist van me. Correctie, me het LEPLAZERUS slaan. De ene na de andere vijand, kleine beestjes, grote beesten... gaap... en daar komt er nog een. Bam, boem, klats... Ik gebruik maar een drietal combo's, hoewel ik er stiekem veel meer weet, maar die drie zijn genoeg. Af en toe maak ik een arrogante opmerking, want dat is cool, arrogant zijn. Zo van: 'het kan me toch allemaal geen ruk schelen'. En dat is ook zo want ik verveel me eigenlijk de rukkende hoerentyfus! HEY!! Haal me hier uit, man! Wat de fuck doe ik hier!!??? HEEEY!!!"

> "SCIENCE OF EVIL IS EEN KUTGAME OP ALLE FRONTEN."



OP ÉÉN LIJN

Niet geheel toevallig zitten Hellboy en ik helemaal op één lijn. Ik verveelde me namelijk ook als een op speed gefreakte technojunk die een receptie van de Rotary moet uitzitten. Nu verveel ik me in principe al vrij rap, maar juist games weten toch vaak mijn aandacht vast te houden.
Science of Evil wist dat ook heel effe, totdat furieuze woede mijn totale gebrek aan emoties doorbrak en ik het zat was.
De game is de eerste paar uur namelijk zo makkelijk dat ik het zelfs kon spelen terwijl ik met mijn kont naar het beeldscherm stond en dubbel geklapt tussen mijn benen door speelde. Echt waar, ik heb het geprobeerd! Ik moest af en toe ophouden omdat mijn kop bijna ontplofte van het bloed dat er zich verzamelde, maar doodgaan ging ik niet. Nou ja, uiteindelijk ging het mis...

OORDEEL AL GEVELD

Ja, uiteindelijk moest ik toch m'n hoofd onder m'n kont vandaan halen want ineens kwamen er allerlei modderfokkers met zwaarden op me af. Hard meppende klootzakken die me maar een paar keer hoefden te raken om me af te maken. De moeilijkheidsgraad was in een paar minuten gewoon verviifvoudigd en ik moest opeens gaan opletten!
Na vijf keer dood gaan kwamen de verwensingen, de vloeken, de gefrustreerde gebaren en het grauwende slaan tegen de bankkussens. Na tien keer doodgaan kwam het zuchtend achterover hangen, licht grommend, het punt waarop ik een game die ik niet had hoeven reviewen in stukken had gebeten en in de plee had gespuugd. Maar ik zette door, al weet ik eigenlijk niet meer waarom; het oordeel was namelijk allang geveld.



GEHEID RUZIE

Oh ja, er zit ook nog een co-op mode in de game. Dus als je nog vrienden hebt die je eigenlijk nooit meer wilt zien, speel dan Science of Evil met z'n tweetjes; geheid dat je elkaar binnen een half uur de schedel in wilt slaan.

HALEN ALS

- Je saai boeiend vindt.
- Je alleen leeft als je je kapot frustreert.
- Je kwaliteit niet belangrijk vindt.

HELLBOY: SCIENCE OF EVIL



CONCLUSIE



WOUTER

SCORE **32**

Snel geërgerde en rap gefrustreerde mensen zullen het schijfje al na een paar uur spelen in een willekeurige reet stouwen. Dus om jezelf en je omgeving veel ellende en een pijnlijke anus te besparen: speel deze troep gewoon niet.

HELLBOY: SCIENCE OF EVIL
XBOX 360 / PS3 / PSP
KROME STUDIOS / KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16+

WAPENS

Hellboy kan ook met verschillende wapens zwaaien en meppen. Leuk zou je denken, maar nee, ook dit weet Krome Studios te verneuken. Zwaarden bijvoorbeeld zijn namelijk na drie, vier keer meppen stuk en als je een boomstam met je meezeult en een vijand raakt je, dan valt het ding kapot op de grond. Het zijn maar een paar van de vele frustraties die Hellboy rijk is. RAAARGH!!!

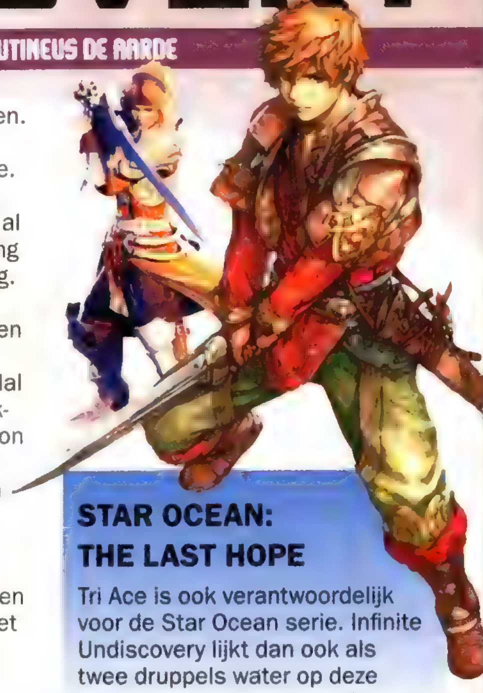




BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY
PLAYSTATION 3
18+
www.pegi.info
UBISOFT
Brothers In Arms Hell's Highway
is yource voor
64,99
ook verkrijgbaar op
PC voor 44,99 en
Xbox360 voor 64,99
korting op vertoon van jouw
Power Unlimited VIG-card
Brothers In Arms
Hell's Highway
Nederland, 17 september 1944, jij speelt Matt Baker
(101st Airborne) en wordt tijdens Operation Market
Garden gedropped in de omgeving van Eindhoven
make it yource
free record shop

INFINITE UNDISCOVERY

JEROEN BEVRIJDT ROUTINEUS DE AARDE



Ben je liefhebber van Japanse RPG's, dan word je momenteel door de Xbox 360 het best bediend. Jammer alleen dat, ondanks het ruime assortiment, de kwaliteit van die Japanse rollenspellen tot nu toe enigszins te wensen overlaat. JRPG-lover Jeroen bekeek of Infinite Undiscovery hier wellicht verandering in kan brengen.

De Japanse Xbox 360 RPG's Blue Dragon en Lost Odyssey waren leuk, maar iets te standaard om echt enthousiast over te raken, en ook Enchanted Arms en Eternal Sonata kwamen ietwat kwaliteit tekort.



Het lijkt er echter op dat Square-Enix gaat laten zien hoe het wel moet, want ergens in 2009 komt de grootgrutter met Final Fantasy XIII. Eerst krijgen we echter nog Infinite Undiscovery op ons bordje.

KNOPPENRAMFESTIJN

Ik had me eigenlijk best verheugd op deze verse RPG uit de keuken van Tri Ace. Even geen random battles, even geen menugestuurde knokpartijtjes, maar gewoon lekker realtime combo's maken.
Althans dat dacht ik; in de praktijk bleek het hele combosysteem een knoppenramfestijn met een soms ergerniswekkende A.I. Mijn computergestuurde metgezellen luisterden lang niet altijd naar mijn orders of stonden maar wat voor zich uit te staren, terwijl ik me een stel tegenstanders van het lijf trachtte te houden.
Natuurlijk kon ik hen indirecte orders meegeven, zoals save mana-points of focus je aanvallen op één tegenstander, maar dat werkte niet altijd even lekker. Ook het feit dat ik steeds moest vragen om gehealed te worden, had ik graag anders gezien. Wat mij ook tegenstond was het onduidelijke karakter van de game. Het verhaal, 'bevrijd de Aarde van de geketende maan', was op zich al weinig boeiend, maar de uitwerking ervan was ook nog eens zeer vaag. Er wordt wel verteld wat je moet doen, maar je map is onduidelijk en er wordt niet aangegeven waar je naar toe dient te gaan. Het is veelal ronddwalen over uitgestrekte vlakten, waarbij het zicht van de horizon je wordt ontnomen door bergen. Hierdoor komt de schoonheid van het land nooit goed uit de verf.

BONT GEZELSCHAP

Toch zitten er ook mooie momenten in Infinite Undiscovery. Zo komt het regelmatig voor dat je met twee groepen door het landschap reist waarbij jij de ene groep leidt, terwijl het andere groepje los opereert. Dat levert soms een MMO-achtig tafereel op, waarbij je elkaar te hulp kunt schieten wanneer dat nodig is. Die gevechten zijn niet alleen hectisch maar ook snel voorbij.
Het reisgezelschap is lekker divers, zo heb ik een beer langs zien komen, twee kinderen, een dame met een enorme voorgevel en een uit de kluiten gewassen houthakker met dito bijl. Het zijn bijzonder gedetailleerde personages, met vaardigheden die dan weer een beetje onduidelijk zijn.
Al met al is Infinite Undiscovery een onderhoudende RPG, met bonte personages maar het mist een beetje kleur, een beetje sprankeling, een beetje durf ook. Het is, zelfs voor een realtime RPG, zeer traditioneel en oogt op sommige vlakken wat afgeraffeld. Geen kwaliteitsboost voor de Xbox 360 JRPG, dus.

> "HET MIST EEN BEETJE KLEUR, EEN BEETJE SPRANKELING, EEN BEETJE DURF OOK."





INFINITE UNDISCOVERY



HALEN ALS

- Je van een onderhoudende RPG houdt.
- Je buttonbashen ook leuk vindt.
- Je domme teammates vet vindt.

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Tri Ace is ook verantwoordelijk voor de Star Ocean serie. Infinite Undiscovery lijkt dan ook als twee druppels water op deze reeks. Maar als de game 'broertjes' zijn dan is Infinite Undiscovery wel het lelijke broertje, want de game mist de schoonheid en dat epische van de Star Ocean serie.
Wat dat betreft kijken we dan ook meer uit naar Star Ocean: The Last Hope.



CONCLUSIE

Infitinite Undiscovery is weliswaar een onderhoudende RPG, maar het doet niet veel nieuws en wat het doet, is ook nog eens op sommige vlakken matig uitgewerkt.



JEROEN

SCORE 70

Een uurtje of dertig ben je er wel zoet mee.

INFINITE UNDISCOVERY
XBOX 360
TRI ACE / SQUARE ENIX / GAME-WORLD
1 SPELER
OUT NOW
16+

PS3 HD SWAP GUIDE

STEVEN KLUST MET LEZERS

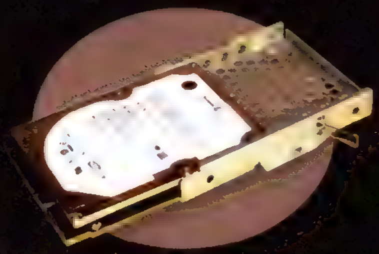


Ongeacht of je nou in het bezit bent van een PS3 gezegend met een 40GB, 60GB of 80GB harde schijf, er is een grote kans dat je de komende jaren met ruimtetekort krijgt te kampen. Gelukkig is het verwisselen van de harde schijf een eenvoudige aangelegenheid en wordt Sony niet boos op je als een grotere harde schijf in je PS3 knalt. Steven vertelt hoe je dat precies klaarspeelt.

Het is misschien een beetje overdreven om deze pagina als guide te bestempelen, want met een drietal simpele stappen kun je de standaard harde schijf van je PS3 vervangen.
Je zult je misschien afvragen waarom dit überhaupt interessant is. In het beste geval is jouw PS3 uitgerust met 80GB aan harde schijf ruimte. Je zou denken dat dit meer dan genoeg is om wat leuke PSN games op te knallen en jouw savegames op te bewaren.
Nu is het ook heel goed mogelijk dat je de levenscyclus van jouw zwarte glimmende speeltje doorloopt en nog zat Gigabytes over hebt als jouw PS3 over vele jaren de kast in verdwijnt. Maar met de mogelijkheid om games te installeren, de toenemende focus op downloadable content en de steeds groter wordende populariteit van MMO's, speel ik liever op veilig. Immers, als ik er over twee jaar achterkom dat mijn harde schijf uit zijn voegen barst, wordt het heel lastig om alle data netjes over te hevelen naar een nieuwe harde schijf. Gelukkig kun je met drie simpele stappen deze operatie uitvoeren.

STAP 1

Je zult uiteraard moeten beginnen met het uitzoeken van een harde schijf. Ik heb zelf voor een variant van 250GB gekozen, maar je kunt voor een nog grotere uitvoering gaan mocht je dat willen.
In feite is de PS3 uitgerust met een standaard laptop harde schijf, wat inhoudt dat je op zoek bent naar een 2.5 inch schijf (breedte) met een SATA aansluiting. Gelukkig is dit het meest voorkomende soort, dus je hebt keuze zat.
Ik kan je aanraden om voor een 5400RPM (het aantal toeren per minuut) versie te gaan, ook al schijnt 7200RPM eveneens te werken. Maar net zoals bij alle bewegende voorwerpen, betekent meer snelheid meer frictie, en meer frictie meer hitte. Dus tenzij je in een iglo woont, zou ik het lekker bij een 5400RPM schijf houden.



STAP 2

Vervolgens is het tijd om je aan de PS3 te vergrijpen en deze van de standaard harde schijf te ontdoen.



Aan de linkerzijkant, of de onderkant als jouw PS3 de hoogte in reikt, zit een plastic klepje dat je met een kleine schroevendraaier of lange nagel kunt loswippen. Vervolgens word je begroet door drie schroeven. Het is de bedoeling eerst de blauwgekleurde schroef te verwijderen, waardoor je met behulp van een metalen clipje een houder met daaraan de harde schijf, naar de voorkant van de PS3 kunt schuiven, om vervolgens het geheel uit de console te trekken.

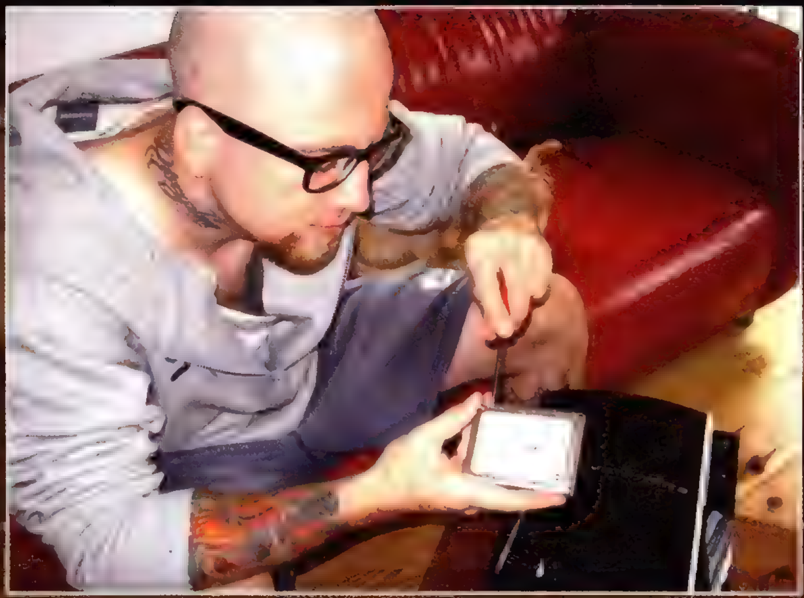
STAP 3

Nu zit je met de metalen houder, de harde schijf, en de overige twee schroeven in je handen. Je raadt het al, door deze twee schroeven te verwijderen kun je de harde schijf en de metalen houder van elkaar scheiden, om vervolgens de nieuwe harde schijf met dezelfde twee schroeven aan de houder te bevestigen.
Zonder broodkruimels neem ik aan dat je de weg terug naar de PS3 wel weet te vinden, en de harde schijf inclusief houder met de blauwe schroef weer op zijn oorspronkelijke plaats weet krijgen. Het plastieken klepje moet de hele boel vervolgens weer afsluiten.



EIND GOED, AL GOED

Als je nu de PS3 aanzet, hoort deze automatisch de nieuwe harde schijf te herkennen en aan te bieden deze te formatteren en klaar te stomen voor gebruik. Het mooie is namelijk dat de firmware waarmee je op de PS3 navigeert op apart flashgeheugen staat en je dus verder geen rare capriolen hoeft uit te halen om jouw PS3 na deze operatie uit de narcose te halen. Simpel toch?



"TENZIJ JE IN EEN IGLO WOONT, ZOU IK HET LEKKER BIJ EEN 5400RPM SCHIJF HOUDEN".



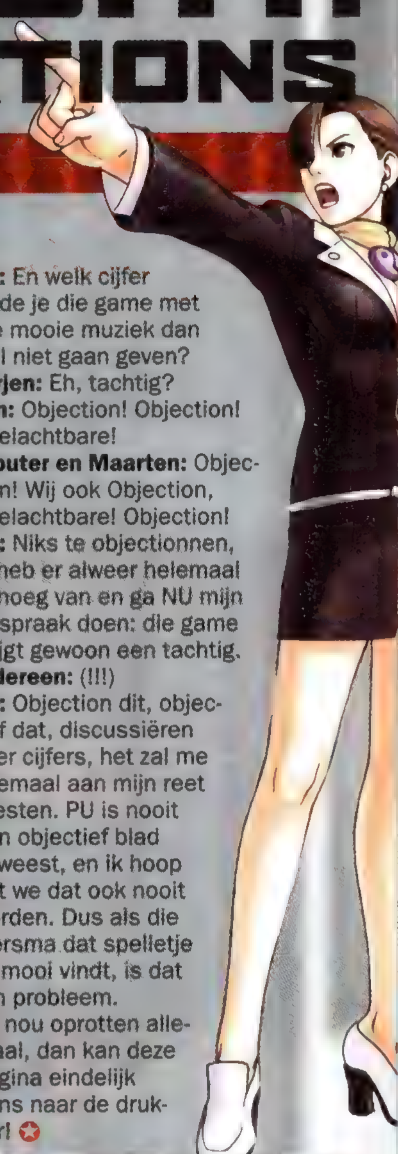
BACK-UP

Het kan natuurlijk zo zijn dat je net als ik al de nodige savegames op je harde schijf hebt staan die je niet kwijt wilt. Gelukkig zijn deze makkelijk over te hevelen indien je in het bezit bent van een USB stick. Het is namelijk heel simpel om met de Saved Data Utility die je onder de Game tab vindt in het PlayStation 3 menu vóór de wisseltruc jouw savegames naar een USB stick te kopiëren, en deze vervolgens weer op jouw nieuwe harde schijf te toveren.

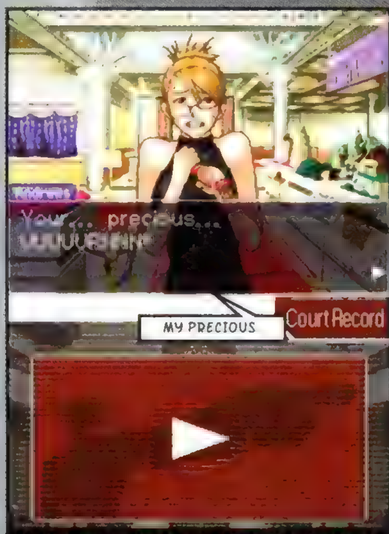
PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS

Wouter en Maarten rollen over de grond. Ed redigeert een tekst. Kortom, alles gaat zijn normale gangetje op de redactie. Totdat Jan komt binnenstormen.

JURJEN WORDT TEGENGESPROKEN



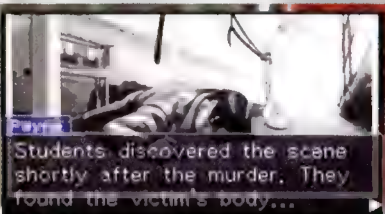
Jan: Edelachtbare! Edelachtbare, er is mij ter ore gekomen dat de heer Jurjen Tiersma de goede naam van onze geliefde Power Unlimited weer eens te grabbel wil gooien. Ik eis een spoedzitting!
Ed: Nou, vooruit dan, maar alleen als je er een beetje vaart achter zet.
Jan: Edelachtbare, bij deze zeg ik toe...
Ed: Ter zake graag, over welk spel gaat het?
Jan: Over w-welk spel?
Ed: Ja, ik neem aan dat je niet over de lengte van je lul wilt ouwehoeren. Nou, kom op met die titel!
Jan: Titel? Eh... Phoenix Wright! Voor de DS!
Ed: Phoenix Wright? Mmm... Dat zegt mij vaag wel iets. Hé, hebben we het daar niet al eens eerder over gehad?



Als Gollem onder je rok zit, is 't inderdaad effe schrikken...

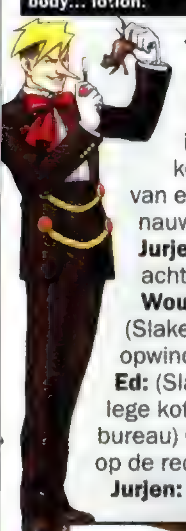
bare, we hebben hier te maken met het derde deel in een serie die reeds jaren geleden in Japan werd uitgebracht! Op de GBA! En raad eens naar het genre? Text Adventure! Hahaha! We hebben het hier over een Text...
Jurjen: Interactieve beeldroman! Briljante rechtbanksimulator! Grafische...
Jan: Ach, vlieg toch op met die mooipraterij! Het is gewoon achterhaalde meuk, maar omdat het op de DS verschijnt moet meneer het weer de hemel in prijzen! Edelachtbare, zelfs als ik beide gaten van de DS zou volschijten, en geloof me, dat overweeg ik wel eens, dan zal die Tiersma er nog een vlaggetje in willen steken!
Jurjen: Nou, eh...

Ed: En welk cijfer wilde je die game met die mooie muziek dan wel niet gaan geven?
Jurjen: Eh, tachtig?
Jan: Objection! Objection! Edelachtbare!
Wouter en Maarten: Objection! Wij ook Objection, edelachtbare! Objection!
Ed: Niks te objectionnen, ik heb er alweer helemaal genoeg van en ga NU mijn uitspraak doen: die game krijgt gewoon een tachtig.
Iedereen: (!!!)
Ed: Objection dit, objectief dat, discussiëren over cijfers, het zal me allemaal aan mijn reet roesten. PU is nooit een objectief blad geweest, en ik hoop dat we dat ook nooit worden. Dus als die Tiersma dat spelletje zo mooi vindt, is dat zijn probleem.
En nou oprotten allemaal, dan kan deze pagina eindelijk eens naar de drukker!

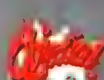


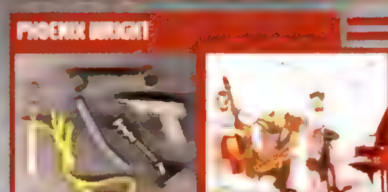
In de 3+ versie van deze game zijn de teksten een beetje aangepast. Dan staat er bijvoorbeeld: 'They found the victim's body... lotion.

> **"ZELFS ALS IK BEIDE GATEN VAN DE DS ZOU VOLSCHIJTEN, DAN ZAL DIE TIERSMA ER NOG EEN VLAGGETJE IN WILLEN STEKEN."**



Jan: Eh, ja. Juist! Exact, dat is precies wat ik bedoel! Reeds in 2006 heb ik die game ontmaskerd als overzetsel van een GBA-spel met nauwelijks...
Jurjen: Nonsens, edelachtbare!
Wouter en Maarten: (Slaken kreetjes van opwinding)
Ed: (Slaat hard met zijn lege koffiemok op zijn bureau) Orde! Rust en orde op de redactie!
Jurjen: Edelachtbare, geef mij de kans om...
Ed: Ja ja, je slotpleidooi graag!
Jurjen: Mijn, eh... wat?
Ed: Je slotpleidooi graag. We hebben nog maar een halve pagina de ruimte, en ik zit hier liever niet voor Jan met de korte achternaam.
Jan: (...)
Jurjen: Eh, ik begrijp niet, eh...
Ed: WHAAA (door merg en been gaande, nauwelijks nog menselijke kreet) AAARRRGG!!
Iedereen: (.........)
Ed: Goed. Phoenix Wright. Port van een vaag Japans GBA-spelletje. Klopt?
Jurjen: Klopt.
Ed: Zit er actie in? Lekkere wijven?
Jurjen: Geen actie. Wel een paar aantrekkelijke vrouwen, ja.
Ed: Uniek gebruik van de DS-functies?
Jurjen: Eh, nee. Niet echt. Ja, je kunt Objection in de microfoon schreeuwen om...
Jan: Objection! Edelacht-





Ed: Objection! Eh, ik bedoel, vertel op, Tiersma, wat pleit er voor die game? Want zo kan ik er niks van maken, natuurlijk.



Hoor je dat Wouter? Die meneer heeft nog nooit een koffer verloren!

Jurjen: Eh, de teksten zijn, eh, goed. Ze zijn goed, eh, geschreven. De muziek is ook erg goed. Wist u dat er in Japan jazz-optredens worden gegeven met de muziek uit deze...
Ed: Muziek? Je gaat het hier over muziek hebben? Is dit weer zo'n flauwe grap van je? Je wilt een game verdedigen door te zeggen dat de muziek goed is?
Jurjen: (...)



Phoenix was een specialist in het pleiten met wind tegen.

HALEN ALS

- Je de vorige delen ook al zo briljant vond.
- Je [illegible] met het beste deel in de serie wilt beginnen.
- Je best veel teksten wilt lezen... zo lang ze maar scherp en spannend zijn!

CONCLUSIE

Fantastische personages, briljante puzzels, heerlijke humor en een schat aan onwaarschijnlijke maar toch ook weer logische situaties zorgen dat je dit avontuur met een onuitwisbare grijns op je smoelwerk doorloopt en nooit meer vergeet. Tekstavontuur of niet, je beleeft het allemaal alsof je er bij bent.

JURJEN
SCORE **80**

Het doorlopen van de eerste vier zaken houdt je zo twintig uur zoet. Voor de vijfde zaak mag je daar nog eens acht uur bij optellen.

PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS
DS
CAPCOM / NINTENDO
1 SPELER
3 OKTOBER 2008
7+


CHECK DIT EN WORD LID!
12 X
POWER UNLIMITED
STAR WARS:
THE FORCE UNLEASHED
SAMEN VOOR EEN LOUSY
KIES JE VERSIE!
XBOX 360 / PS3 / Wii / PC / PS2 / PSP
Er is geen PC versie
€4
(PSP / PS2
€69,-*!!!
(XBOX 360 / PS3 / Wii / PC)
STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED
PAL
* WIJ BEREKENEN € 2,30 VOOR DE POSTBODE
★SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG THE FORCE UNLEASHED THUIS !!!★

VIVA PIÑATA: PANIEK IN HET PARADIJS

JEROEN TUINIERT MET Z'N VRIENDIN

Wanneer er een Viva Piñata game op de redactie binnenkomt, reageert er niemand. Behalve Jeroen, hij is er als de kippen, of moeten we zeggen Cluckles, bij om het testhok voor zich op te eisen. Met Paniek in het Paradijs was het niet anders natuurlijk.



Ik moet iets bekennen: ik heb me als een speer door dit tweede deel van Viva Piñata heen gewerkt. Werkelijk waar, als een volleerd Piñata-specialist verkreeg ik de ene na de andere onderscheiding, werd mijn tuintje groter en had ik na een dag


Camerawerk van dezelfde mensen die bij de Olympische Spelen de openingsceremonie deden.

flink doorspelen de beste schep te pakken. Dat beviel me wel eigenlijk, en hieruit kun je tevens afleiden dat er geen vervelend lange tutorial in de game zit. Nee, je krijgt heel kort wat tips en daarna is het, hups in het diepe.

SNEEUWZAND

Ervaren rotten, zoals ikzelf, kunnen zonder al te veel moeite aan de slag en zullen alle attributen in rap tempo vrijspelen. Groentjes doen er wat langer over maar dat is niet erg, want dit spel moet je niet te gehaast willen spelen.
Het gaat om ontdekken en ondanks dat ik vrijwel alles al in de vorige Viva Piñata heb ontdekt, kon ik in dit nieuwe deel toch nog genoeg nieuwe dingen meemaken.
Zo geeft het spel je al meteen in het begin een nieuwe Piñata, om daarna wat oude bekenden de revue te laten passeren. Vervolgens kun je een bezoek brengen aan de woestijn en de poolcirkel, alwaar je een spoedcursus Piñata vangen krijgt. In deze twee gebieden lopen overigens de meeste nieuwe Piñata's rond. Wanneer je eenmaal zo'n nieuwe woestijn of pool Piñata hebt gevangen, worden ze afgeleverd op het postkantoor, alwaar je ze in je tuin kunt plaatsen. Wanneer je een uitheemse Piñata in je tuintje dropt, voelt hij zich echter nog niet meteen thuis. Je zult eerst aan een aantal voorwaarden moeten voldoen, alvorens het papier-maché beestje jouw tuin als zijn huisje gaat zien.

VERTROUWD

Ondanks de andere omgevingen, voelt veel in de game vertrouwd. Het spel doet niet echt veel nieuwe dingen, behalve dan dat het geheel wat vloeiender verloopt. Daarmee bedoel ik dat de laadtijden tussen menu's is verkort en dat de beesten beter luisteren. Ook geeft Seedos, het kekke zaadmannetje, je meer zaadjes en hoef je daar dus niet steeds op te wachten. Hierdoor krijg je sneller nieuwe planten in je tuin en dus sneller nieuwe Piñata's. Ook de Romance minigames zijn in positieve zin aangepast.
Ditmaal kun je namelijk een third-person camera gebruiken om je snoepbeestje langs lastige punten te leiden. En als je af bent, hoef je slechts vijftig Chocolade munten te betalen om het nogmaals te proberen en dat "bedrag" is het meer dan waard kan ik je vertellen.

VIVA PIÑATA: PANIEK IN HET PARADIJS



Weinig vernieuwing dus maar in het geval van Viva Piñata heb ik me daar niet of nauwelijks aan gestoord. Je tuin is nog steeds 'te klein' en de gameplay heeft toch weer die verslavende werking. Hoe verklaar je anders dat ik dagenlang tot in de late uurtjes niets anders heb gedaan dan met die suffe Piñata's rollebollen?





"IK HEB DAGENLANG TOT IN DE LATE UURTJES MET DIE SUFFE PIÑATA'S GEROLLEBOLD."

HALEN ALS

- Je het origineel uitgespeeld hebt.
- Je papier-maché beestjes in je tuin wilt.
- Je iets vrolijks wilt spelen.

CONCLUSIE

[illegible]

JEROEN

SCORE **82**

Maanden.

VIVA PIÑATA:
PANIEK IN HET PARADIJS
XBOX 360
RARE / MICROSOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

PLEZIER VOOR TWEE OF MEER?

Wat me erg aansprak, was de two-player mode. Nu kon ik namelijk zomaar met mijn vriendin in mijn tuintje rondbanjeren. Beetje zaadjes planten, beetje zure Piñata's rammen en ga zo maar door.
Met een druk op de starttoets kan speler twee zo maar meehelpen en dat is leuk, want kijken is geinig, maar meespelen natuurlijk nog veel toffer.

WOUTER STAAT VOOR EEN DILEMMA

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



Venezuela gaat compleet naar de klote in Mercenaries 2, en als Wouter iets tof vindt dan is het wel om alles wat zijn kleine, geniepige spleetoogjes in het vizier krijgen naar de filistijnen te schieten. Maar dit genot brengt tevens een groot dilemma met zich mee, want hoeveel ben je bereid in te ruilen voor algehele destructie? Wat is totale vernietiging je waard?

Mercenaries 2 heeft mij met een interessante kwestie geconfronteerd: wat ben je bereid op te geven voor vrijheid? Wat heb je er voor over om complete flatgebouwen met de grond gelijk te maken of een olieplatform exploderend in zee te laten donderen? Hoe snel laat jij je plezier vergallen?
Het zijn belangrijke vragen die je voor jezelf moet beantwoorden om te kunnen bepalen of World in Flames voor jou ultieme wreedheid óf tandenversplinterende frustratie zal zijn... of iets daar tussenin natuurlijk, maar ik ben niet zo van de nuance.



DONDEREND GERAAS

Op een klein eiland staat een enorm kasteel. Dit gigantische stenen gebouw moet mijn getatoeëerde, Zweedse huurling met de grond gelijk maken, een gegeven dat mij vervult met blijdschap!
Het hoe en waarom ervan boeit me niet, het gaat erom dat ik straks oog in oog zal staan met een complete ruïne die ik met behulp van mijn bloedeigen granaten en ander wapentuig of door middel van door mij persoonlijk aangevraagde artillerie heb veroorzaakt.
En inderdaad, het resultaat mag er zijn. Het slot stort met donderend geraas en veel detail in elkaar, nadat ik er met een nauwkeurig geplaatste artillerieaanval een regen van monsterlijke explosieven op heb laten neerkomen. Jippie! Meer van zulks!
Met grote tevredenheid kijk ik toe hoe de overblijfselen van het laatste gedeelte van het kasteel in het water plonzen en dan draai ik me om. Recht voor mijn neus, een paar meter boven de grond, hangend in het luchtledige, zie ik een enorme zeecontainer. Hhhmm, da's een flinke bug, want dat ding hoort daar duidelijk niet...

> "TEGENOVER ALLES WAT COOL IS IN DE GAME, STAAT WEL IETS SLECHTS OF IETS SLORDIGS."

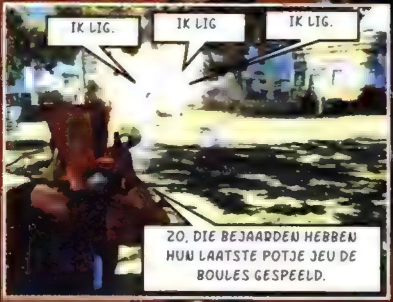


TEGENSTRIJDIG

Mercenaries 2 bezorgt mij dubbele gevoelens. Aan de ene kant heb je de lelijke graphics die Pandemic heeft proberen te verbergen met nog lelijkere blooming effecten en andere gekunstelde graphic-trucjes. Aan de andere kant heb je een wereld waarin alles, maar dan ook alles kapotski kan.
Op een gegeven moment stond ik bovenop een platform in een industrieterrein en werd mij aangeraden om de daar op de grond liggende Anti Aircraft raketwerpers te gebruiken om een stel vervelende helikopters uit de lucht te knallen. De eerste raketten vlogen rakelings langs de choppers en met toenemende verbazing keek ik toe hoe een van mijn projectielen meters verderop tegen een enorme schoorsteenpijp tot ontploffing kwam. Deze stenen buis, die praktisch deel uitmaakte van de achtergrond, viel in enorme stukken uiteen en ik kirde van enthousiasme.
Maar dan, even later in het spel, kocht ik van mijn zuurverdiende huurlingencentjes een brute, Apache-achtige helikopter. Ik liet het ding met een druk op de vierpuntsdruktoets voor mijn neus neerdalen en stapte per ongeluk in de geschutskoepel in plaats van de cockpit. Snel stapte ik weer uit om alsnog achter het stuur plaats te nemen, tot ik tot mijn grote verbazing constateerde dat de vette chopper compleet verdwenen was! WEG!!! IN HET NIETS VERSCHWUNDEN!

DE PRIJS

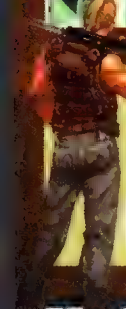
Aan al die pracht en praal, die free roaming vrijheid om te gaan, staan en kapot te knallen wat je wilt, hangt in Mercenaries 2 een prijskaartje. Tegenover alles wat cool is in de game, staat wel iets slechts of iets slordigs. Soms verneuken deze missers de pret, maar meestal is dat gelukkig niet het geval.





HALEN ALS

- Je van onverklaarbare shit houdt, zoals vliegende zeecontainers.
- Je vindt dat alles KAPOT moet!
- Je wel eens wat door de vingers ziet.



ARGH!

Hoe sommige voertuigen zich laten besturen
Kontlelijke ragdoll physics als je huurling sterft
Kwalijke pop-up
Achterlijke A.I.
Zich constant herhalende one-liners

JIPPIE!

De vele voertuigen
Talrijke side- en gewone missies
Airstrikes
DESTRUCTIE!!
Co-op



CONCLUSIE

Mercs 2 staat gelijk aan pure actie en hersenloze destructie hetgeen, vooral in co-op, gepaard gaat met dolle pret. Maar dan moet je wel de ontzettend talrijke bugs en andere slordigheden, de onaantrekkelijke graphics, de af en toe fucking beroerde physics en het ietwat simplistische stijltje voor lief nemen. Gaat je dat lukken?

WOUTER — SCORE **75**

Als je echt alles doet, en er valt genoeg te beleven in Venezuela, dan ben je wel zo'n dertig á veertig uur huurlingetje aan het spelen.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
XBOX 360 / PS3 / PC
PANDEMIC STUDIOS / EA
1 - 2 SPELERS ONLINE
OUT NOW
16+

KIRBY SUPER STAR ULTRA

Kirby is onze vriend! Zijn avonturen zijn altijd leuk! Van Kirby worden wij blij!
Speciaal voor alle hardcore Kirby-gamers heeft Nintendo de SNES-titel Kirby's Fun Pak opnieuw uitgebracht, dit keer voor de Nintendo DS. Jurjen ging graag weer eens zuigen met zijn roze vriendje.



Zoals het hoort bij een dergelijke heruitgave, zijn de nodige toeters en bellen toegevoegd om de gemakzuchtigheid van de ontwikkelaar een beetje te maskeren en de echte fans een goede reden te geven dezelfde game een tweede keer aan te schaffen.
De toeters en bellen bestaan dit keer uit filmpjes, opgepoetste graphics, twee extra avonturen en drie extra minigames.
Nou, dat is niet mis, dacht ik zo. Dus haal je geld maar vast uit je portemonnee, want Kirby weet er wel raad mee!



Een snoepberg; wat moet ik me daar nu weer bij voorstellen? De Zure Matterhorn? De Mont Blankevla? En als je boven bent, een rolletje topdrop?



Nederlandse boksers spelen al jaren geen rol van betekenis meer. Hoogstens dat Regilio Tuur een comeback overweegt als mannen tegen vrouwen zouden mogen vechten.

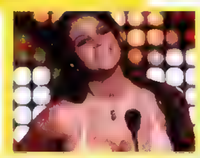
verwarren met de vorige Kirby op de DS, getiteld Mouse Attack. En inhoudelijk is het allemaal ook niet echt nieuw of anders.

JANKENDE BOOM

Ik gebruik exact dezelfde besturing om exact dezelfde vijanden op te slokken in exact dezelfde omgevingen. Voor de honderdduizendste keer moet ik van die vallende appels terugspuwen naar die jankende boom, maar ik vertik het en gebruik simpelweg de vuur-power-up om het laffe stuk hout met mijn ogen dicht en een paar drukken op de A-knop te verslaan.
Kirby's optreden op de DS begon zo fantastisch met Canvas Curse, waarin je zelf de platformen op het touchscreen moest tekenen (zie kader). Maar daarna verviel het roze monstertje al snel weer in zijn oude ven. Dus als je geen genoeg krijgt van het springen, zweven, zuigen en puffen in joepiedepoepieland, dan zal deze game je wel bevallen.
Persoonlijk wil ik wel weer eens iets nieuws beleven in het Kirby-universum, en dan bedoel ik niet een zwaar gecomprimeerd filmpje.
Er is één werkelijke vernieuwing toegevoegd: je kunt met een druk op de X-knop een ingeslikte power-up veranderen in een hulpmannetje, dat vervolgens door de computer of een tweede speler wordt bestuurd. Het is leuk bedacht, maar eigenlijk wordt het spel er alleen maar nóg gemakkelijker door. Dus ook hiermee slaat Nintendo naar mijn mening de plank mis.

KIRBY SUPER STAR ULTRA





"ZONDER ENIGE MOEITE OF NEIGING TOT EEN FLAUWE GLIMLACH RACETE IK IN AMPER VIER UUR TIJD DOOR HET DOZIJN BESCHIKBARE SPELLETJES HEEN."

BEELDKWALITEITSVERLIES

Verdomd als het niet waar is, elk avontuur begint en eindigt met een geinig filmpje.
Echter, om het door zwaar comprimeren veroorzaakte beeldkwaliteitsverlies wat minder op te laten vallen, worden de filmpjes een stuk kleiner en smoezeliger dan de spelbeelden getoond.
Hierdoor zijn het nou niet meteen dingen die de wauw-factor verhogen. En ik neem toch aan dat ze daarvoor bedoeld zijn. Maar goed.
Over de spelbeelden zelf ben ik beter te spreken. Het ziet er allemaal inderdaad scherper en helderder uit dan in de SNES-versie.
Uiterlijk zou je de game zo kunnen slok-en-slik-gedrag, en met Super Star Ultra zijn we weer helemaal terug bij af.
Zonder enige moeite of neiging tot een flauwe glimlach racete ik in amper vier uur tijd door het dozijn beschikbare spelletjes heen.

JOEPIEDEPOEPIELAND

Meer van hetzelfde. Beter kan deze 'nieuwe' Kirby niet worden beschre-

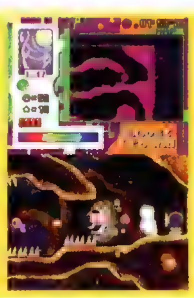




In gevecht met een CDA kamerlid.

KIRBY'S CANVAS CURSE

Op zoek naar een leuk Kirby-spel voor op je DS? Canvas Curse is de beste keuze! Teken zelf weggetjes en loopings, en laat Kirby er overheen rollen door hem met de stylus een zetje in de goede richting te geven.
Dat is nieuw, dat is anders, dat is Kirby zoals we hem willen zien. Meer van dat graag, Nintendo. Maar dan anders, natuurlijk.



HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

CONCLUSIE

Beeld, besturing, levelontwerpen, alles is weer dik in orde, zoals elk platformavontuur met Kirby kwalitatief dik in orde is. Maar hoe vaak moeten we ditzelfde spelletje nou nog spelen? De extreem lage moeilijkheidsgraad en het gebrek aan iets nieuws zullen zelfs de grootste Kirby-fan nou toch wel eens gaan storen.


JURJEN

SCORE 50

Ondanks het royale aanbod aan dingen om te doen, heb je na vier uur alles wel weer gezien.

KIRBY SUPER STAR ULTRA
DS
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
26 SEPTEMBER 2008
3+

METAL SLUG 7

In dit 2D-arcadespelletje stormen van alle kanten soldaten en militaire voertuigen in beeld, en jij moet ze met allerlei wapentuig aan gort knallen. Dat is immers de diepere gedachte achter elk deel in de Metal Slug-serie. Jurjen stortte zich wederom in het strijdgewoel.

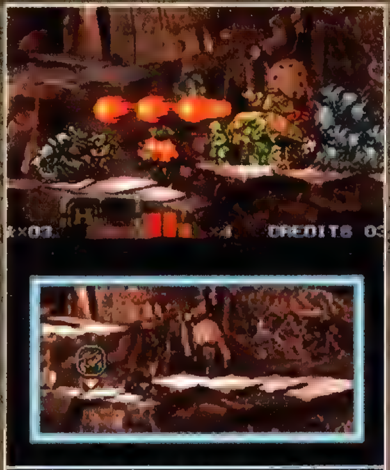
Ik begon op stand Easy maar dat had ik beter niet kunnen doen; al een uur later waren alle zeven levels van het spel voltooid. Dat kostte weinig moeite, want met negen continues per level moet je het wel heel gek maken om ergens definitief te stranden.
Natuurlijk is het de kunst om zoveel mogelijk punten te scoren en zoveel mogelijk gevangenen te bevrijden. En natuurlijk zijn diezelfde zeven levels op de moeilijkere niveaus veel lastiger te voltooien, maar toch... Wat mij betreft hadden ze die belachelijk gemakkelijke stand eruit gelaten.

GEEN ZAK

Metal Slug 7 is exclusief voor de Nintendo DS gemaakt. Helaas maakt het spel niet goed gebruik van de mogelijkheden die de DS biedt. Dus geen coöperatieve stand (!), geen online-ondersteuning en geen echte touchscreen functies.
Het tweede scherm biedt weliswaar zicht op een plattegrond die je een stukje met de stylus kunt verschuiven, maar daar heb je echt geen zak aan.
Gelukkig is er inhoudelijk weinig mis met het spel. Je kunt net als in de voorgangers genieten van snelle en intense actie, op smaak gebracht met fijne animaties, een snufje humor en een spatje bloed.
Dit is puristisch runnen en gunnen op topniveau, en als het je niet bevalt ga je maar wat anders spelen, lijkt het spel te willen zeggen.
Toch knaagt er wat.

FORMULE

Dat Metal Slug 7 trouw blijft aan de formule van de voorgangers is leuk voor de vastgeroeste fans, maar teleurstellend voor mensen die anno 2008 toch wel eens iets meer verwachten.
Zelfs het oerconservatieve vierde deel in de vergelijkbare Contra-serie (in 2007 uitgebracht voor de DS) maakte nog handig gebruik van de twee schermen voor een meer verticaal gerichte spelervaring.
Dit was geenszins een baanbrekende innovatie, maar had wel invloed op de manier van spelen, waardoor je als speler het gevoel kreeg iets nieuws te beleven.
Dat gevoel, daar ontbrak het mij nogal aan tijdens het doorlopen van deze Metal Slug 7.
Maar verder is alles in orde, als vanouds.



Als je zoveel granaten tegelijk afvuurt, spreken ze in militaire kringen over een salvo mortale.

CONCLUSIE

Zou ik mijn score zuiver baseren op inhoudelijke kwaliteiten, dan zou ik Metal Slug 7 met minstens een 85 waarderen. Maar dat is wel erg gemakkelijk scoren voor SNK, want in feite heeft deze ontwikkelaar weinig meer gedaan dan wat nieuwe levels en wapens leveren. Tijd voor wat nieuws, jongens!

JURJEN — SCORE **60**

Iedereen kan deze game op de makkelijkste stand in een uurtje voltooien. Hoe lang je vervolgens bezig bent met de hogere niveaus en het verbeteren van je scores, verschilt sterk per speler.

METAL SLUG 7
DS
SNK / IGNITION ENTERTAINMENT
1 SPELER
HERFST 2008
12+

RATCHET AND CLANK: QUEST FOR BOOTY

Jeroen was ontroostbaar toen hij Ratchet & Clank voor de PS3 had uitgespeeld. Het hartverscheurende einde van de game was moeilijk te verteren. Jeroen móest weten hoe het avontuur van de robot en de Lombax verder ging.

Volgens mij ben ik niet alleen wanneer ik hier mijn liefde betuig voor de Ratchet & Clank serie, toch? Jongens? Waarom lacht iedereen? Nouja...
Hoe dan ook; ik weet dat jullie ook benieuwd zijn hoe het avontuur van robotje Clank en Lombax Ratchet verder gaat. Zeker na het tragische einde van het PS3 avontuur. Ik was dan ook dolblij met dit korte downloadable avontuur van het duo.



TYPISCH

Naast het gegeven dat de game er ongekend mooi uitziet, is de belevenis ook nog eens typisch Ratchet & Clank. Daarmee bedoel ik te zeggen dat de flauwe humor weer aanwezig is en er opnieuw naar hartenlust geknald kan worden met de bekende wapens. Overigens ligt de nadruk ditmaal wel iets meer op platform gameplay.
Nieuw zijn enkele mogelijkheden van Ratchet's moersleutel. Deze kan namelijk gebruikt worden om platformpjes te draaien, een katapult te spannen of liftjes in beweging te zetten, hetgeen zorgt voor de nodige puzzels tijdens het springwerk. Daarnaast kun je er gloeiwormpjes mee oppakken om zo duistere grotten te verlichten.
Wat minder gecharmeerd was ik van het gameplay onderdeel waarin naar mijn smaak te veel gevochten diende te worden. Het werd op een gegeven moment behoorlijk eentonig om steeds lading na lading tegenstanders (in dit geval zombie robotpiraten) tot boutjes en moertjes te vermorzelen.

MINDER

Na vier uurtjes gamen, met erg leuke puzzels tegen het einde van het spel, kreeg ik helaas de mededeling dat het grote avontuur pas verder zal gaan in de herfst van 2009. Of er in de tussentijd nog meer van dit soort korte episodes verschijnen, is nog onduidelijk maar ik hoop van wel, want ik heb me best vermaakt met Quest for Booty.

CONCLUSIE

Voor slechts een kleine twintig Euro haal je een niet te versmaden Ratchet & Clank avontuur in huis. Natuurlijk smacht je net als ik naar meer, maar dit is een mooi zoethoudertje, hoor.

JEROEN — SCORE **75**

Na een uurtje of vier/vijf flink doorspelen heb je het einde van de game gezien.

RATCHET AND CLANK: QUEST FOR BOOTY
PLAYSTATION 3
NAUGHTY DOG / SCEB
1 SPELER
OUT NOW
7+

MADDEN NFL 09

In de VS religie, in ons land een sport die 99% van de inwoners niet begrijpt: American Football. Gelukkig behoort JJ tot die 1% die wel opblijft voor de Superbowl.

In de VS worden ze rond deze tijd allemaal onrustig. De NFL (national Football League) begint weer en dus is het tijd voor een nieuw deel uit de Madden-reeks. En het is dubbel feest, want het betreft hier het twintigste deel, waarmee Madden denk ik een van de langstlopende sportseries is.

WEINIG VERRASSEND

Dat feestgevoel kreeg ik niet toen ik de game speelde. In die zin dat Madden 09 weliswaar topkwaliteit levert, maar erg weinig verrassingen kent (of het moet de cover zijn met quarterback Brett Favre in het verkeerde pakkie).
Het is feitelijk een verbeterde versie van Madden 08, waarbij EA vooral grafisch heeft uitgepakt. De game ziet er fenomenaal uit en levert volvette, soepele en realistische actie. Ook het uitzoeken van je aanvals- en verdedigings setup en het vervolgens (be)sturen van de uitgekozen actie met de analoge stick loopt zoals je wilt, en mocht een actie mislukken dan kun je hem na afloop terugkijken waarbij duidelijk wordt waarom het de verkeerde keuze was (EA Backtrack).



IQ TEST

Nieuw aan Madden 09 is de Madden test. Hier wil EA trachten van jou een uniek persoon te maken die online kan gaan strijden om werelddominantie. Meteen aan het begin van de game onderwerpt John Madden jou aan een aantal tests. Aan de hand van die tests ontstaat een zogenaamde Madden IQ score die je zowel in singleplayer als multiplayer kunt doorontwikkelen.
Nieuw zijn ook de online leagues die je zelf kunt maken met maximaal 31 spelers. Helaas bevat deze mode nogal wat onvolkomenheden, zoals het feit dat de CPU het aantal niet aanvult tot 31 als je bijvoorbeeld maar met zes spelers bent of het feit dat de draft je alleen maar topspelers geeft als je met weinig mensen bent.
Spijtig zijn ook de A.I.-bugs die je her en der in het spel tegenkomt, zoals spelers die druk ballen vangen terwijl ze buiten het veld staan.

Dit alles maakt dat ik deze Madden niet de feestneus van de maand geef. Waar de andere sportgames van EA zich volop hebben doorontwikkeld, vooral online, loopt Madden 09 er een klein beetje achteraan.

CONCLUSIE

Vergeet niet dat we journalisten zijn die altijd wat te zeiken hebben over kleine dingen, want hou je van Football, dan is Madden 09 nog steeds de enige game die je wilt en moet spelen.

JJ

SCORE 85

Speelbaar tot het volgende deel uitkomt.

MADDEN NFL 2009
XBOX 360 / PS3 / PS2 / Wii / DS / PSP
EA SPORTS / EA
OUT NOW
3+

NBA LIVE 09

Op hetzelfde moment dat op de Olympische Spelen het Dreamteam van de VS de opponenten een flink minderwaardigheidscomplex bezorgt, testte JJ NBA Live 09 op z'n PS3.

Het zuigt elk jaar weer big time dat 2K Sports NBA 2K9 niet tegelijk met EA Sports' kindje opstuurt. Mag je een keer appels met appels vergelijken, kan het niet. Daarom dus eerst NBA Live 09 en waarschijnlijk volgend nummer NBA 2K9.

NAAR DE KNOPPEN

NBA Live 08 beviel me niet zo goed. Waar EA bij Madden en FIFA de zaken voortreffelijk voor elkaar heeft, liepen ze bij het basketbal achter de feiten aan.
Om dat euvel te verhelpen, heeft men vorig jaar de hele besturing omgegooid. Waar we altijd schoten en dunkten met de analoge stick, keerden we in de 08-versie opeens terug naar de knoppen, terwijl 2K de analoge stick bij hun 08-deel juist omarmde.
En zoals zovaak bij de implementatie van een nieuwe besturing, waren de kinderziekten er nog niet uit. Met als gevolg veel rare bugs en fouten.

WEG NAAR BOVEN

Wat je ook vaak ziet, is dat bij het volgende deel de puzzelstukjes wel in elkaar passen. Zo ook bij NBA Live 09. De besturing klopt nu, de meeste bugs zijn er uit, de animatie verloopt vloeiend en realistisch en de actie spettert van het scherm. Tel daarbij op een aantal interessante vernieuwingen en ik meen te mogen stellen dat EA de weg naar boven weer heeft gevonden.
Want EA bouwt aan de toekomst, vooral op het online front. Zo wordt het complete spelers-roster via de servers van EA up to date gehouden met het echte NBA-seizoen. Oftewel, als Kobe Bryant uit vorm raakt, dan merk je dat ook in het spel. En als een team opeens klikt, dan zie je dat terug.



ONLINE TEAM MODE

Het mooiste is echter de Online Team mode, die in het vorige deel als een soort Be a Pro mode (5 vs 5) zijn debuut beleefde. EA gelooft heilig in de kracht van de community en heeft de OTM daarom fiks uitgebreid.
Je kunt nu teams vormen van een mannetje of vijftig die samen een club vormen, en die club kun je aanpassen zoals je wilt. Goede spelers kunnen aangetrokken worden, of jij kan weggekocht worden, en daarbij kan zeer specifiek op de statistieken gescout worden. Van reboundkracht tot schotselectie tot aan schotpercentage, alles staat voor elke persoon online.
En het allermooiste is dat alle fouten van CPU's en de A.I. hier vervallen omdat tien echte mensen aan het ballen zijn.

GEWAARSCHUWD

NBA Live 09 is dus duidelijk een stap naar voren, met weinig echt grote fouten en een briljante OTM-mode. Maar EA is er nog niet. Ik zag nog veel kleine slordigheden zoals een CPU die soms te feilloos was, rare spelmomenten, een wat schokkerige animatie van dichtbij en een aantal vreemde bugs. Maar NBA2K9 is in ieder geval gewaarschuwd.

CONCLUSIE

EA heeft een stap vooruit gezet en eindelijk weer een prima basketbalgame afgeleverd. Nog belangrijker is echter dat ze de toekomst bieden met hun Online Team mode die briljant is. En of NBA 2K in die strijd mee kan...

JJ

SCORE 81

Speelbaar tot het volgende deel uitkomt.

NBA LIVE 09
PS 3 / Wii / XBOX 360 / PS2 / PSP
EA SPORTS / EA
OUT NOW
3+

NHL 09

JJ heeft dit jaar precies tien minuten NHL op CNN gezien en dat maakt hem de meest geschikte persoon om de nieuwe NHL 09 te checken. Kun je nagaan...

Als ijshockeyliefhebber vind ik het flink kut dat ik geen NHL kan zien in dit kleine kikkerlandje. Want de sport is, als je een beetje weet hoe het werkt, echt megaspectaculair om te volgen. Vooral als ze weer eens een deel van hun uitrusting afdoen om een lekker potje te gaan vuist-freestylen.

STICKIE

Waar EA Sports bij hun NBA-serie de besturing met de analoge stick heeft verlaten, daar gaat men er bij de NHL gewoon mee door. Schieten, bewegen en zelfs het beuken verloopt allemaal met het pookje en dat zal vooral de pro die alle stick bewegingen in de vingers heeft, fijn vinden. Het is dan echt intuïtief.
Als je de sport echter niet kent en je begint blanco aan dit spel, dan zul je vooral verdwaasd in het rond zwabberen. NHL 09 is daarmee niet echt 'mainstream' als je begrijpt wat ik bedoel.

MULTIPLAYER

Net als bij NBA 09 heeft EA een prima speelbare en erg fraaie singleplayer gemaakt met plenty mogelijkheden, maar het zwaartepunt is toch echt de multiplayer, en dan vooral in de mogelijkheid om à la Be a Pro zes tegen zes te spelen. Compleet met leagues, mogelijkheden om matches op te zetten, scoutingsmogelijkheden, etc.
Klap op de vuurpijl is de EA Sports Hockey League, een superleague waarin straks hele vette kampioenschappen gespeeld gaan worden tussen de leden van de community, met ongetwijfeld de Amerikanen, Canadezen, Russen en Scandinaviërs in de top.



ALS INDIVIDU

De mannen van EA Sports zien de EA SHL (net als de Be a Pro Mode van FIFA 09 en de Online Team Mode van NBA 09) als de MMO van het sportgenre. En dus kun je de positie die je wilt spelen, innemen in de singleplayer en daar jouw personage trainen zodat ie sterker wordt (zeg maar grinden). En al die opgebouwde kwaliteit neem je online mee waar je de show kunt gaan stelen. Niet in een simulatie van club-ijshockey zoals de NHL-serie tot nu toe altijd bood, maar als echte individuele speler in een team met vijf andere mensen.
Dichter bij de realiteit ga je niet komen op dit moment.

CONCLUSIE

Ook bij NHL 09 focust EA Sports sterk op de multiplayer en co-op rage. De singleplayer is best leuk om te doen, maar de game straalt pas echt in de EA Sports Hockey League.

JJ

SCORE **85**

Speelbaar tot het volgende deel uitkomt.

NHL 09
PS3 / XBOX 360
EA SPORTS / EA
1 -12 SPELERS ONLINE
OUT NOW (PC / PS2 NNB)

3+

PC

SPACE SIEGE

Ken je Dungeon Siege nog? Die toffe RPG van gameveteraan Chris Taylor? Natuurlijk ken je die nog! Nu is er net zo'n soort spel alleen dan in de ruimte! Tof? Cool? Wreed? Mmmm, valt wel mee vindt Jan.

Ik heb een zwak voor bepaalde ontwikkelaars. Gas Powered Games is er zoeen. Dungeon Siege, Total Annihilation, Supreme Commander, Dungeon Siege 2... allemaal echte PC games waar ik van gesmuld heb. Toen Space Siege werd aangekondigd als Dungeon Siege in de ruimte, slaakte ik dan ook een kreetje van geluk. Joepie, hoorde ik mezelf zeggen.



SIDEKICK

Ik ben uiteindelijk teleurgesteld in Space Siege. De game is weliswaar geen wanproduct, er zit alleen te weinig liefde in. Ik heb het idee dat deze game door een klein groepje is gemaakt binnen ontwikkelaar GPG en dat Chris Taylor zich heel snel op Demigod heeft gestort, dé komende toptitel (komt in 2009) voor het bedrijf.
Het resultaat is een opvallend lineaire, grafisch een tikje gedateerde en af en toe haperende actie-RPG waarin jij een van de laatste overlevenden speelt op een ruimteschip gevuld met aliens. Middels een sloot upgrades krijg je steeds nieuwe gadgets en wapens maar de keuzes gaan niet heel diep. Er zijn maar twee skilltrees dus heel veel opties heb je niet.
Wel leuk is dat je een robot sidekick hebt (je HR-V unit) die jou helpt en die jij weer kan upgraden. Zo voel je je toch niet helemaal alleen in de donkere, kale, ongeïnspireerd vormgegeven gangen van het grote ruimteschip.

I, ROBOT

De gameplay heeft een soort Too Human achtige twist waarbij je cyborg implantaten inbrengt afhankelijk van de hoeveelheid 'menselijkheid' die zich nog in je huisvest. Anders gezegd ... word je zelf niet bijna een robot?
Niet dat het enige impact heeft op de gameplay want meestal ben je gang na gang na docking station na lege gang aan het afstruinen en ben je aan het laserknallen op de hordes vijanden.
De actie komt overigens wel lekker in beeld maar als je inzoomt is de game opeens niet meer zo heel mooi. Niet erg, maar dan verwacht ik geen stotterende framerate of zelfs crashes!

CONCLUSIE

Was deze game in 2004 uitgekomen dan was het een toffe Diablo/Dungeon Siege kloon geweest die wat slordig was afgewerkt. Maar anno 2008 verwacht ik wel wat meer van meneer Taylor en kornuiten.

JAN

SCORE **60**

Lang genoeg voor een dergelijke titel.

SPACE SIEGE
PC
SEGA
1 SPELER / MULTIPLAYER 1-4
OUT NOW

16+

DE W760i

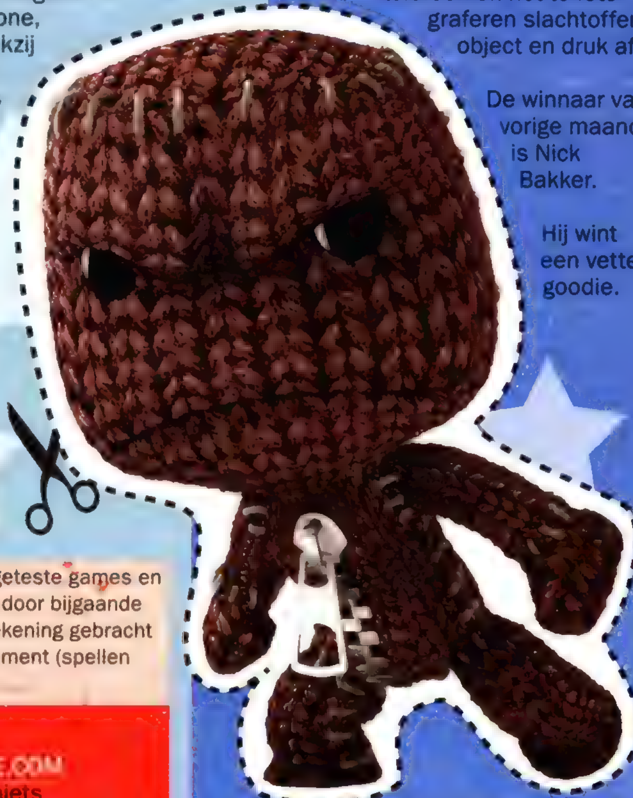


Sony heeft weer eens iets heel aparts: een Walkman Phone met als extra een heuse losse joystick die via bluetooth verbonden kan worden. En het beste nieuws: het werkt ook nog eens erg goed.
De joystick draagt de naam Zeemote en ziet er uit als een soort Wii Nunchuck. Je houdt dus de mobiel in je ene hand en de Zeemote in de andere. Daar zit je duim op het stuurknuppeltje en je wijsvinger op twee actieknoppen.
Verder beschikt de telefoon over genoeg extra's. Te weten een hele goede walkman functie, inclusief shakecontrol, motionsensing tijdens het gamen en, iets waar Jeroen erg blij mee is, Tracker; hiermee kun je via GPS je route vastleggen. Zo hoeft die lange slungel nooit meer te verdwalen in het bos en weet hij precies hoe ver en hoe hard hij gelopen heeft, en dat alles onder begeleiding van zijn favo muziek.
Maar de W760i is vooral een zeer geschikte telefoon voor de gamer, want naast een goede Walkman Phone, kun je er dankzij die Zeemote prima games op spelen.



MaffeMugShot

Hé, is dat niet Sackboy? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/ object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Nick Bakker.

Hij wint een vette goodie.



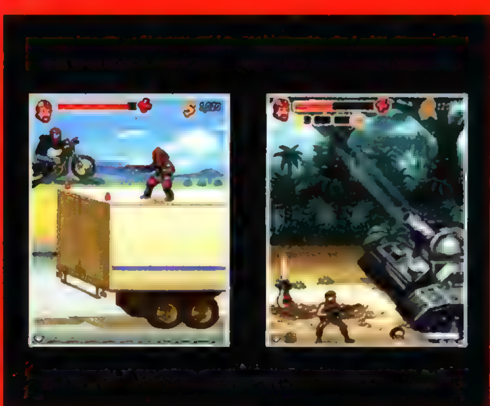
GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement (spellen kunnen per toestel verschillen).

CHUCK NORRIS

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Ongelooflijk, een echte Chuck Norris game! Wat hebben we daar lang op moeten wachten! Er is alleen één probleem: de game is niet zo heel ongelofelijk super bijzonder goed. Teleurstellend is wellicht het betere woord.
Natuurlijk zijn er de foute oneliners en kan Chuck een jeep met zijn blote handen optillen, maar daar houdt het dan ook wel zo'n beetje mee op.
Wat overblijft is een oerdegelijke, vrij saaie, side scrolling shooter geworden.
Het is leuk dat je met Chuck kunt spelen maar dat is dan nog wel het meest positieve punt aan deze game.
Huur gewoon een paar van zijn films dan ben je (iets) beter af.



SCORE: 6

MONOPOLY

EA WWW.EAMOBILE.COM

Monopoly op de mobiel… Dat is het, niets meer en niets minder.
Je kunt het spelletje naast alleen tegen de computer ook nog tegen drie anderen spelen. Kwestie van gewoon even je telefoon doorgeven.
Dat doe je natuurlijk niet met volkomen vreemden, dat moge duidelijk zijn.
Verder kun je zelf wat regeltjes alsmede de A.I. van de computergestuurde tegenstanders instellen, waardoor je jezelf wat meer kans kan geven op een overwinning.
Qua besturing is het lekker simpel, gewoon een paar keer op de 5 drukken is genoeg, dobbelen enzo gaat allemaal automatisch dus een kind kan de spreekwoordelijke was doen.



SCORE: 7

GRATIS

DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER



Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.


GREENCALL.NU
0900 235 8423
INTERNATIONAAL
PRIMEUR
ABONNEREN V.A.
16 JAAR
GREENCALL
gewoon duurzaam bellen
zolang de voorraadstrekt
BESTEL NU OP
WWW.GREENCALL.NU
OF BEL 0900-235 8423
VOOR SLECHTS € 9,95 P/MND
GRATIS PSP
In combinatie met een 2-jarig Greensmall abonnement
DESIGN :SCORPIO
DISTRIBUTIE :GREEN LOGISTIEK
LEVERANCIER :SONY PLAYSTATION
MARKETING :POWER UNLIMITED
SERVICE :GREENCALL
INTERNET :TOPCLICK
WEBSITE :WWW.GREENCALL.NU
EMAIL :INFO@GREENCALL.NU
VOORRAAD :ZOLANG DE VOORRAADSTREKT
KLEUR :ZWART
LEVERTIJD :ZO SNEL MOGELIJK
CONSOLE :PORTABLE PLAYSTATION
LEEFTIJD :VANAF 16 JAAR
KLANTENSERVICE :0900 - 235 8423
INTRODUCTIE :NEDERLAND
16
GREENCALL IS A REGISTER TRADEMARK

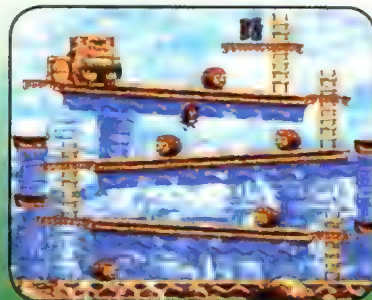
DOWNLOADABLE GAMES

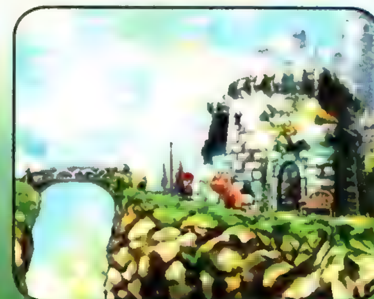
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

BRAID

XBOX LIVE ARCADE

"I'm sorry, but the Princess is in another castle", grapt een dino als ik het einddoel, een kasteel met vlag, heb bereikt. Het is een ode aan Super Mario Bros, een van de beste 2D platformgames aller tijden. Ondanks de ode is Braid geen platformgame die de creatie van Miyamoto na-aapt. Braid is fris en zorgt voor hersenbrekende puzzels.
Doel is om puzzelstukjes te verzamelen en vervolgens de puzzel in elkaar te leggen. Iedere wereld heeft zo'n puzzel en iedere wereld ligt bezaaid met stukjes; sommige verstopt, andere zo geplaatst dat het lijkt alsof je er niet bij kunt.
Braid geeft je nieuwe mogelijkheden en hoe langer je de game speelt, hoe beter je Braid zult begrijpen. Dit is de nieuwe Super Mario Bros van de eenentwintigste eeuw.





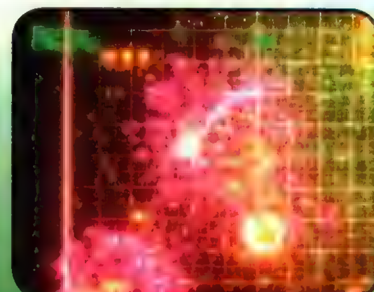
800 MS POINTS **SPELERS 1** **SCORE**

GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED 2

XBOX LIVE ARCADE

Wat kunnen we hier nog over zeggen? Geometry Wars is terug en stelt alles-behalve teleur. De kleurrijke twin stick shooter heeft wat extra's meegekregen in de vorm van een vier speler coöperatieve gameplay. Lekker knallen met drie maten.
De actie is nog altijd hectisch, snel en soms totaal onoverzichtelijk. Dit omdat de psychedelische kleuren je werkelijk om de oren vliegen. Het is daarom soms wat lastig om je vijanden nog te onderscheiden van de explosies, maar dat maakt het er natuurlijk niet minder spannend om.
Verder zijn er diverse modes om je mee te kunnen vermaken. Wij vonden hier op de redactie de Pacifism mode erg aangenaam, hierbij moet je het doen zonder wapens en dus is ontwijken the key to victory.





1200 MS POINTS **SPELERS 1 - 4** **SCORE**

SCHIZOID

XBOX LIVE ARCADE

Deze game lijkt op een twin stick shooter maar is het allerminst. Het lijkt ook een beetje op Ikaruga maar is het stiekem toch niet. Sterker nog, het is geen shooter, het is meer een hitter.
Je moet namelijk gelijkgekleurde tegenstanders aanraken om ze te laten exploderen. Dit doe je terwijl je de andere kleur (in dit geval goud) ontwijkt. Deze kleur laat je over aan je maat (of computer wanneer je alleen speelt). Het idee is grappig, de uitvoering is alleen nogal matig en daar zit hem dan ook het probleem. De game mist uitstraling, mist een mooie afwerking en bovenal is 't gewoon niet leuk genoeg.
Zoals gezegd; het idee is fantastisch alleen de uitwerking stelt ontzettend teleur.





800 MS POINTS **SPELERS 1 - 2** **SCORE**

SPLATTERHOUSE

Wii-VIRTUAL CONSOLE

Jij bent een gedrongen figuur met een hockeymasker die om een of andere reden de hele tijd van links naar rechts moet lopen. Nu wil het geval dat de weg van links naar rechts rijkelijk is bedeeld met plasmazombies, kruipende foetussen en bloeddorstige, eh, vlinders. Deze en andere monsters kun je passeren door er overheen te springen of door ze aan stukken te beuken met je vuisten. Je kunt soms ook een stuk hout, machete of shotgun hanteren om met het gespuis af te rekenen.
Wat dit spel leuk maakt, zijn de referenties naar Amerikaanse horrorfilms uit de jaren tachtig – ze houden je nieuwsgierig naar wat nog gaat komen. Minder leuk is de hoge moeilijkheidsgraad die voornamelijk wordt veroorzaakt door tracht-en-sterf-principes: je hebt meer aan je geheugen dan je behendigheid om alle gevaren te overleven.





800 Wii PUNTEN **SPELERS 1 - 2** **SCORE** ★★☆☆☆

DEFEND YOUR CASTLE

Wii-WARE

Er lopen vanaf de linkerkant poppetjes naar je kasteel, dat zich aan de rechterkant van je scherm bevindt. Aan jou de taak om de poppetjes op te pakken en dood te smijten, en aldus te voorkomen dat ze je kasteel slopen. Het begint erg simpel, en dat blijft het ook een tijdje. Totdat de poppetjes massaal met ijshoutjes tegen je kasteelmuren beginnen te beuken, pistoolklappertjes als explosieven gebruiken of kroonkurkmonsters jouw kant op sturen. Tussen de aanvalsgolven door kun je het spel opslaan, het kasteel versterken, of mogelijkheden kopen om (bijvoorbeeld) boogschutters en magiërs in te zetten.
Het is allemaal grappig bedacht en aardig om te doen, maar ontstijgt nauwelijks het niveau van iets dat je ook gratis op internet kunt krijgen. Ga maar eens naar www.xgenstudios.com/play/castle, als je ons niet gelooft.





500 Wii PUNTEN **SPELERS 1** **SCORE** ★★☆☆☆

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE, EPISODE 1: HOMESTAR RUNNER

Wii WARE

Homestar Runner is een populaire flash-cartoonserie die je vrij gemakkelijk op internet kunt vinden en bekijken. Strong Bad, het leukste personage uit deze filmpjes, is nu de held in een serie videogame-afleveringen waarvan maandelijks een nieuw deel verschijnt op de Wii.
Het eerste deel valt niet tegen. De flash-beelden zien er leuk uit in 3D, en na enige gewenning begin je de maffe personages wel te waarderen, al zijn ze naar onze smaak iets teveel Spongebob en te weinig South Park.
Het wijzen en klikken om Strong Bad te verplaatsen, gesprekjes te voeren, voorwerpen te pakken en puzzels op te lossen, werkt prima en is vermakelijk. Echter, het plezier is van korte duur. Na een uur of drie spelen was het allemaal alweer voorbij, ondanks de vele lege plekken en ongebruikte locaties op de plattegrond. We hopen dat episode 2 wat langer gaat duren.



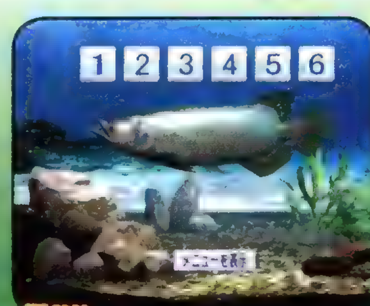


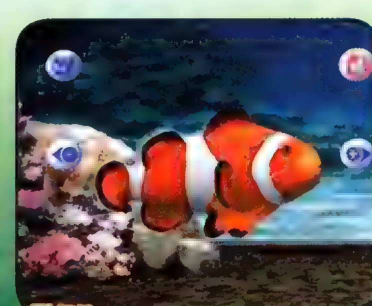
1000 Wii PUNTEN **SPELERS 1** **SCORE** ★★★☆☆

MY AQUARIUM

Wii WARE

Bouw je eigen aquarium! Kies achtergrond, ondergrond, glas en belichting, knal een paar rotsjes en planten op de bodem, sodemieter als laatste nog een paar vissen in die bak, en het spel kan beginnen!
Eh, oké, er is geen spel. Maar je kunt wel naar de vissen kijken! Daar schijn je van te ontspannen. We hebben het een minuut geprobeerd, maar kregen alleen maar honger. Trek in vis. Zin om de vissen aan een harpoen te spiesen, of op te blazen. God, wat zouden we graag een dikke staaf dynamiet in die klotenbak gooien.
Maar helaas, dit soort dingen is niet mogelijk, en het is ook niet mogelijk om je hoofd in het aquarium te hangen en zodoende jezelf te verzuipen. Eigenlijk is er helemaal niets mogelijk in My Aquarium.
Je kunt je vijf euro beter in een vijver gooien, het plonsje dat volgt geeft meer voldoening dan het staren naar deze bak onzin.





500 Wii PUNTEN **SPELERS 0** **SCORE** ☆☆☆☆☆

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Jackie Bekouw, Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

SCHIJTGAME VAN DE MAAND

HELLBOY

'OM JEZELF EN JE OMGEVING VEEL ELLENDE EN EEN PIJNLIJKE ANUS TE BESPAREN SPEEL DEZE TROEP GEWOON NIET'

DEZE GAME IS ZO SLECHT DAT IE EEN DIKKE PU DROL VERDIENT. NIKS MEER EN NIKS MINDER



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Natuurlijk zijn Los Angeles en Tokio leukere steden dan Leipzig. Maar die Duitsers hadden hun zaakjes wel goed voor elkaar. De Games Convention was bijvoorbeeld groter dan de E3 ooit geweest is. En men slaagde erin veel chicks naar binnen te krijgen. Wat misschien nog wel een grotere prestatie is.

★ Het aantal redactieleden dat een instrument speelt is te tellen op de vingers van... uuuh... één vinger. Alleen JJ speelt drums. En laat die gast nu het minst goed zijn in Wii Music, Rockband, Rhythm Heaven, Samba de Amigo en Guitar Hero World Tour. Daar zal toch geen oorzakelijk verband tussen zijn...

★ 10 vs 10 Be a Pro is natuurlijk een heel erg coole vernieuwing in FIFA 09. Maar hoe krijg je in dit land twintig gamers bij elkaar die zich online niet als idioten gedragen?

★ Vinden jullie ook niet dat Metal Slug 7 als een hele goedkope pornofilm klinkt?

★ Wij als gamejournalisten moeten alles altijd als eerste hebben. Maar als je nu die nieuwe PSP in Leipzig zag, dan heb je toch een beetje spijt van die haast. We kunnen bijkans dat nieuwe scherm gebruiken om het oude bij te lichten...

TO DO LIST

- PROBEREN AF TE LEREN 'EIN BOCKWURST UN ZWEI WEISSBIER' TE BESTELLEN IN HET CAFÉ.
- ZORGEN DAT ALLE OUDE GAMES DIE WE NOG MOESTEN SPELEN, ECHT UITGESPEELD ZIJN, WANT DE KOMENDE MAANDEN WORDT HET EEN ABSOLUUT GEKKENHUIS.
- EEN PAAR DAGEN RESERVEREN OM ONS ONDER TE DOMPELEN IN DE ABSURDE WERELD VAN FALLOUT 3. ALS NIELS EN ED ONS STRAKS KWIJT ZIJN, DAN WETEN ZE NU WAAROM.
- NU TOCH ECHT BOOS WORDEN OP SONY ALS ZE ONS GEEN PREVIEWCODE VAN KILLZONE 2 GEVEN. WE ZIJN OLLANDERS POTDOMME!
- WEDDENSCHAPPEN AFSLUITEN WELKE GAMES DIE NU NOG VOOR DE FEESTDAGEN GEPLAND STAAN, UITGESTELD WORDEN.
- DE 'WHIGGER' UITHANGEN IN SAINTS ROW 2. EINDELIJK KUNNEN WE WEER VOORBIJGANGERS MET EEN KNUPPEL OP HUN HOOFD SLAAN.
- DE KETTINGZAAG KAN WEER UIT HET VET NU GEARS OF WAR 2 ER AANKOMT. HET IS NATUURLIJK ALLEMAAL HEEL SOCIAAL EN FIJN ENZO DAT JE ELKAAR IN GAMES NU OOK MUZIKAAL OF VIA KENNISQUIZJES KUNT VERSLAAN, MAAR ER GAAT TOCH NIKS BOVEN EEN FIJNE FATALITY MIDDELS EEN KETTINGZAAG.

CHICK VAN DE MAAND

DEZE MAAND KOZEN WE UNANIEM VOOR JUNO UIT THE FORCE UNLEASHED. WE HEBBEN NU EENMAAL EEN ZWAK VOOR CHICKS IN UNIFORMEN. ZONDER OOK TROUWENS...





Dat Maarten liever fotomodel dan journalist had willen zijn, is een goed bewaard geheim. Ook in Leipzig greep hij elk moment aan om de aandacht van iedereen met een camera te trekken. En toegegeven... dat levert soms best leuke resultaten op. Heeft ie dan toch de verkeerde carrière gekozen?..

BIERTJUUUH?

De een komt terug met een t-shirt, de andere met een toffe pet of tas, maar Wouter scoorde vanzelfsprekend weer iets vreemds. Dit flesje piswater snaaide hij ergens weg uit een 2K-standje op de Leipzig Games Convention. Inmiddels heeft hij de inhoud van het flesje geconsumeerd, en volgens hem was het helemaal geen pis maar gewoon écht bier.
Dat vermoeden hadden we hier al, maar we betwijfelen nog steeds of Wouter, die normaal gesproken alleen lokaal gebrouwen Veendams pils drinkt, het verschil sowieso kan proeven.



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

9% Naar Duitsland rijden...

9% ... en weer terug.

13% Kijken hoe Maarten en JJ elkaar het leven onmogelijk maakten in FIFA 09 en PES 2009.

8% Duitsers pesten in Brothers in Arms: Hell's Highway.

12% Steeds meer problemen krijgen met oma's, vaders en moeders, ooms en zusjes die mee willen gamen. Nintendo wordt bedankt!

8% Ons een weg klikken door alle 719747 filmpjes van Yakuza 2.

11% Beseffen dat we dankzij die stroom aan muziekgames een generatie totaal verknipte muzikanten krijgen.

7% Urenlang Stormtroopers tegen bomen ketsen in The Force Unleashed.

13% Nu al concluderen dat Heavy Rain iets heel speciaals wordt.

10% Ervaren dat de echte Olympische Spelen inderdaad leuker waren dan de gelijknamige game.

- PARTY, PARTY, PARTY, MAARTEN - PRAAG - STRIPPERS - DRANK - SAINTS ROW 2...
- STEVEN HEEFT DE MEESTE TATTOO'S DUS HIJ IS DE MAN OM YAKUZA 2 TE CHECKEN.
- NORMAAL IS SONIC RAZENDSNEL, MAAR DIE RPG VAN HEM LIET MAAR OP ZICH WACHTEN. JURJEN NEEMT DE EGEL DAN OOK STEVIG ONDER HANDEN.
- STEVEN OEFEN FF JE HA-DO-KEN!
- JA, MAARTEN. LARA CROFT IS LEKKER.
- WAT! FALLOUT 3???
- OKÉ JEROEN, WE WETEN HET NU WEL; JE HEBT WÉÉR EEN LEVELTJE GEMAAKT IN LITTLEBIGPLANET.
- MOETEN WE BIJ DE VOLGENDE PU EEN 18+ WAARSCHUWINGSSTICKER DOEN? DAT BIJGESLOTEN KRANTJE WORDT WEL ERRUG HEFTIG...

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

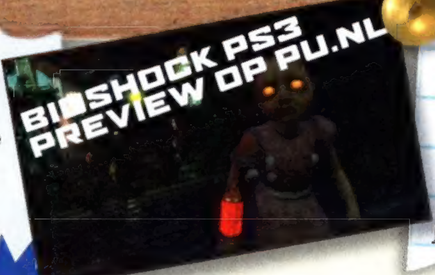
PU 179 LIGT 17 OKTOBER OP JE DEURMAT

DE LAATSTE OOGST

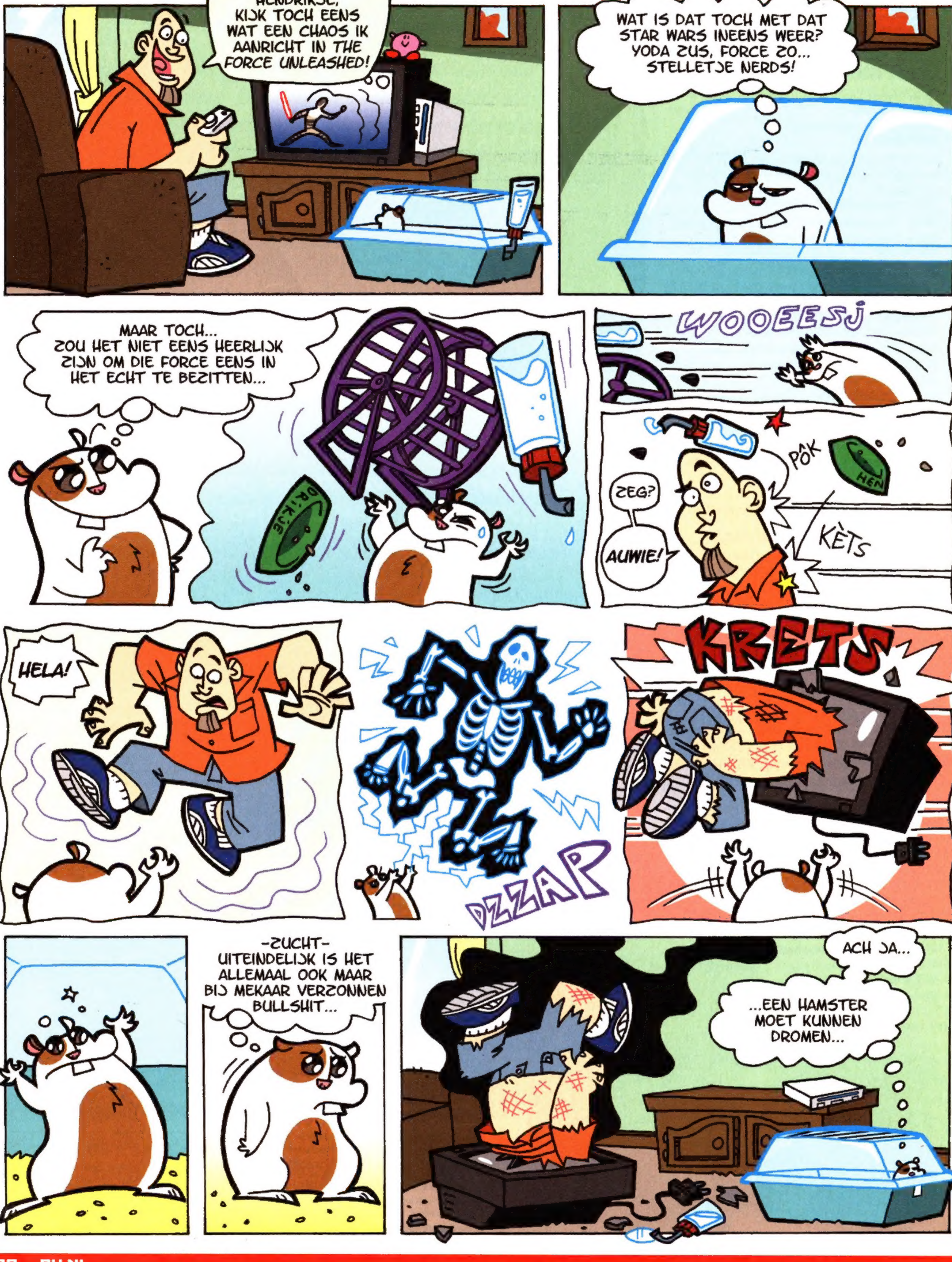
Een half jaartje geleden verzamelde Ed gedurende vier nummers een aantal bizarre fouten uit de teksten die hij de maanden daarvoor tegenkwam. Inmiddels heeft ie al weer moeiteloos een zooitje nieuwe verzameld. Lees en huiver!

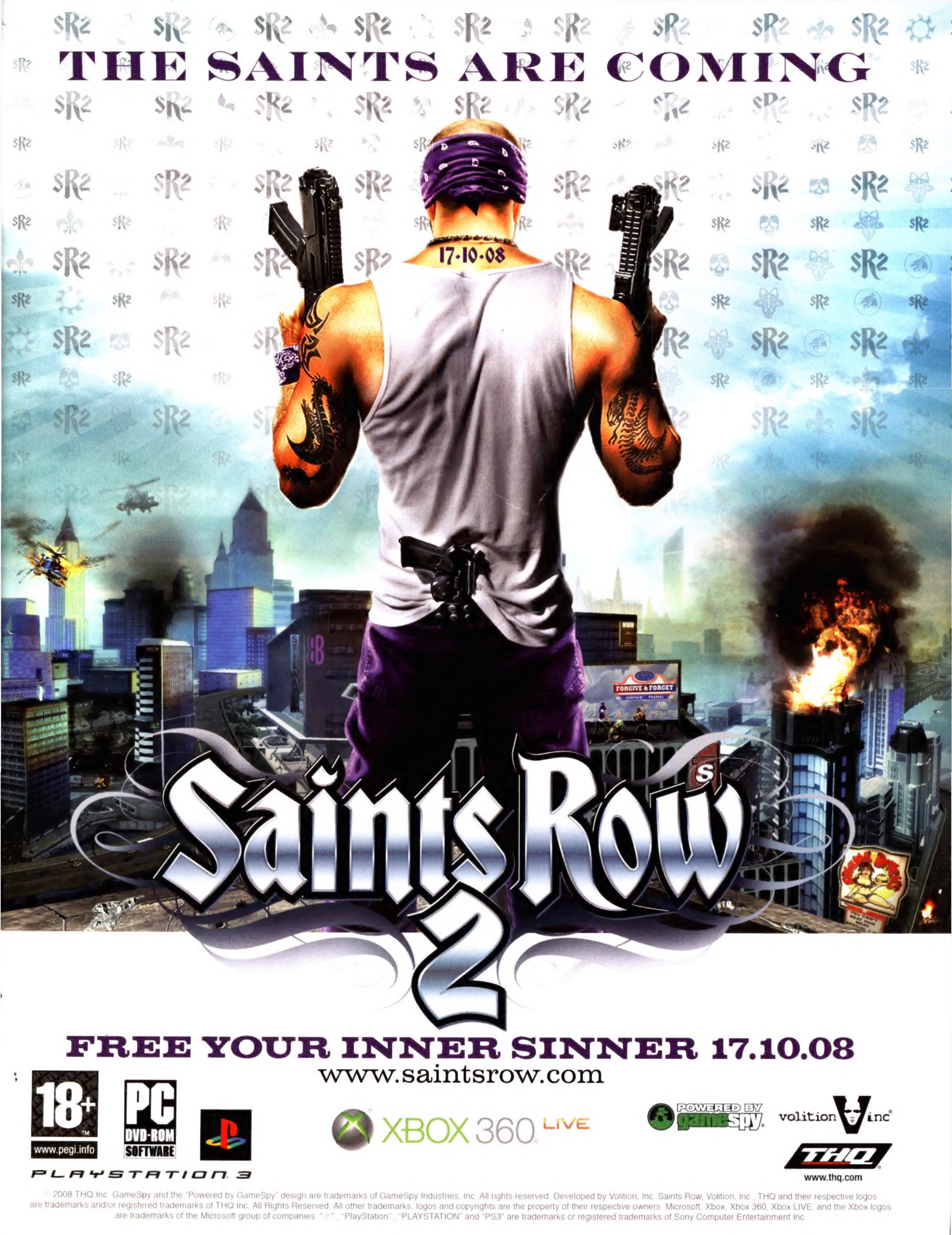
Geneeskundige kruiden (geneeskrachtige)
Onnatuurlijke krachten (bovennatuurlijke)
De politie probeer je van je lijf te schudden (van het lijf te houden/ van je af te schudden)
Halsreikend (Reikhalzend)
EA stal de kroon (stal de show/ spande de kroon)
Iets met vuur in de hens steken (duh)
Het spel gaat verder waar de game stopt (uuuuhhh)
Wordt vervolgd....





Misschien had je wel gehoopt dat we je in de Leipzig special even zouden bijpraten over BioShock voor de PS3. Kwam je daar effe bedrogen uit!
Maar niet getreurd; we hebben inmiddels de previewcode in huis en gooien die preview op PU.nl op het moment dat deze PU in de winkels ligt. NU DUS! Je weet waar je moet zijn! Hup hup!


HENDRIKJE, KIJK TOCH EENS WAT EEN CHAOS IK AANRICHT IN THE FORCE UNLEASHED!
WAT IS DAT TOCH MET DAT STAR WARS INEENS WEER? YODA ZUS, FORCE ZO... STELLETJE NERDS!
MAAR TOCH... ZOU HET NIET EENS HEERLIJK ZIJN OM DIE FORCE EENS IN HET ECHT TE BEZITTEN...
WOOEESJ
PÔK
ZEG?
AUWIE!
KÈTS
HELA!
DZZAP
KRETS
-ZUCHT- UITEINDELIJK IS HET ALLEMAAL OOK MAAR BIJ MEKAAR VERZONNEN BULLSHIT...
ACH JA...
...EEN HAMSTER MOET KUNNEN DROMEN...



THE SAINTS ARE COMING
17·10·08
FORGIVE & FORGET
Saints Row 2
FREE YOUR INNER SINNER 17.10.08
www.saintsrow.com
18+
www.pegi.info
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
POWERED BY gamespy
volition inc
THQ
www.thq.com



STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED
MAY THE FORCE BLOW YOUR MIND
UNLEASH EPIC FORCE POWERS
Use devastating combo attacks as you learn to master the Force.
DISCOVER THE UNTOLD STORY BETWEEN EPISODES III & IV
As Darth Vader's Secret Apprentice, seize your destiny to become the most powerful Jedi ever.
UNIQUE, LIFE-LIKE GAMEPLAY
Destructible environments and characters react differently every time.
19.09.08
WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved.
LUCASARTS